
NOTICIAS - ANÁLISIS - ANTICIPOS - INFORMES - OPINIÓN
AÑO 2 - Nº 20
Diciembre '06
Argentina............0$
Latinoamerica......0$
Europa.............0€
USA.............0U$S
Resto del mundo..0$
GAMING FACTOR
LA REVISTA QUE LEE PAPÁ NOEL
SUPREME COMMANDER
LO NUEVO DEL CREADOR DE TOTAL ANIHILATION
reviews:
QUE PAPÁ NOEL NI QUE PAPÁ NOEL, GAMING FACTOR TE TRAE DE REGALAZO 22 REVIEWS: SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT; NEVERWINTER NIGHTS 2; SAM & MAX EPISODE 1; MARVEL ULTIMATE ALLIANCE; RAYMAN RAVING RABBIDS; DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC; NEED FOR SPEED CARBON Y MUCHISIMO MÁS.
previews:
PROXIMAMENTE EN SUS MONITORES:
SAVAGE 2; JADE EMPIRE SE; TRACKMANIA UNITED;
HARDWARE: SEGUNDO INFORME SOBRE COOLING - ENTREVISTA A LA GENTE DETRÁS DE GUILD WARS

JUEGO DEL MES



Sid Meier tuvo la oportunidad de recrear uno de sus juegos más queridos. El viejo Railroad Tycoon. Como pudimos ver en esta entrega, no solo trajo la alegría y diversión del gran clásico de los tycoons sino que lo trajo perfectamente actualizado para los momentos que corren.
Sid Meier's Railroads! es un juegazo con todas las letras, altamente adictivo y mucho más que entretenido. Una joyita que nadie puede perderse. Más si son unos nostálgicos como nosotros.

INDICE

UN VISTAZO A LA REVISTA QUE TENES EN LA MANO

EDITORIAL

Querido papá Noel, Santa Claus, Máximo Coseti o el nombre que estés usando para escapar de esos juicios de abuso de menores: este año me porté muy bien en lo que se refiere a la revista, ayudando a Diego en la diagramación, haciendo cuantas notas podía y haciendo aportes en las news. Luego de tanto esfuerzo recibí tu regalo: ser jefe de redacción. ¿En que carajo estabas pensando? Te hubiera aceptado un Daikatana como joda, pero con esto te fuiste a la mierda. Es por eso que te escribo esta carta para ver si te avivás un poco y me cambiás el regalo. Pero no confío más en vos, así que te voy a decir lo que quiero: quiero que quemes a Leandro por entregar las notas tarde e incompletas, a Platero con ladillas por no entregar una preview, a Roberto con comesón por haber desaparecido todo el mes y medio, a Dario mudo, por el bien de mis tímpanos, a todos los que entregaron tarde (que son muchos) con mal de ojo y a Maxi empalado en la puerta de mi casa, por puto. Todo eso o el paquete de Starcraft con expansión, Diablo II con expansión y Warcraft III que vi en Musimundo. Así que ponete las pilas o sos boleta como los programadores de Gothic III. Atte. Walter Chacón, redactor devenido en jefe de redacción, devenido en jefe de news, devenido en diagramador, etc.

Walter Chacón - Jefe de redacción

STAFF GF

Jefe de redacción
Walter Chacón

Corrección
Federico Mendez
Marcos Navarro
Ricardo Beux

Diseño y diagramación
Diego Beltrami
Walter Chacón

Staff Gaming Factor
Santiago Platero
Leandro Dias
Maximiliano Nicoletti
Diego Beltrami
Diego Bortman
Matías Leder
Alejandro Parisi
Facundo Szraka
Gonzalo Lemme
Daniel Falcón
Roberto Venero

Colaboradores
Martín Petersen Frers
Darío Sardella
Manuel Cajide Maidana
Alejandro Hernández
Federico Arazi
Horacio Silvestri
Mariano Martinez
Juan Gabriel Venditti

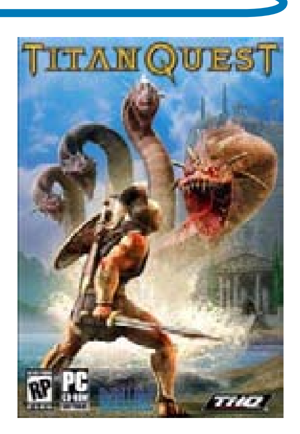
Asador
Julian Cantarelli

Contacto
prensa@gaming-factor.com.ar
correo@gaming-factor.com.ar

Gaming Factor es una publicación propiedad de Diego Beltrami.

EXPANSION TITÁNICA





Los gamers que disfrutaron del hijo no reconocido del Diablo, Titan Quest, están de parabienes porque al parecer, la desarrolladora Iron Lore está trabajando en una expasión para este. Se llamará "Immortal Throne" y es seguro que contendrá nuevos enemigos, unas 30 misiones para realizar, la posibilidad de llegar hasta el level 75, ocho nuevas clases, una nueva mastery: Dream, y prometen una duración de más de 12 horas de juego. Se dice que saldrá en los primeros meses del año que viene.





NEW GENÉRICA SOBRE FPS GENÉRICO

Hace solo un mes atrás, Bethesda Softworks y Zombie Studios anunciaban la creación de un First Person Shooter llamado Rogue Warrior. El mismo saldrá para PC, Xbox 360 y PlayStation 3 en primavera del año que viene y será potenciado por el poderoso Unreal Engine 3 que permitirá la creación de niveles gigantescos, los cuales pondrán a prueba nuestra inteligencia para sortear las numerosas dificultades que se nos presentarán en este esperado juego.





FAT BASTARDS WINS

Fanáticos del Counter Strike, regocíjense. El conocido presidente de Valve, Gabe Newell, anunció estar desarrollando un juego parecido al primero, junto a la desarrolladora Turtle Rock Studios. Bajo el seudónimo "Left 4 Dead", nos brindará divertidas horas de acción online cooperativa, una IA que promete y la versatilidad del engine Source. Sale en el 2007 para PC.

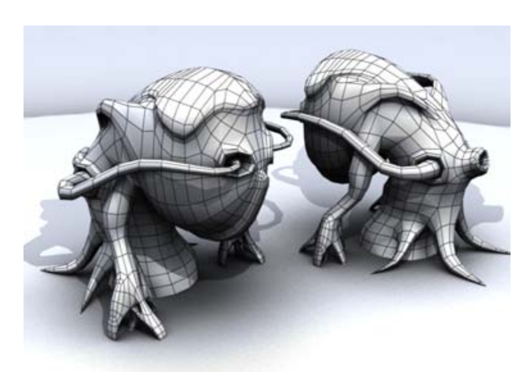




COMM, PASAME UNA CONTINUACIÓN

Los marines lo pedían y el comm se los dio. Digo, The Unknown World, que están desarrollando Natural Selection 2. El hermoso mod de Half Life ahora tendrá una nueva versión stand alone distribuida por Steam, preparado para competiciones y juego público. Un hermoso agregado será la famosa alfombra de los Zerg de Starcraft (o creep, como preferían) que se expandirá según las posiciones tomadas por los Aliens. Para aprovechar esto se incluirán scripts que modificarán ciertas cosas del mapa según el terreno ocupado, como el cierre de una puerta de seguridad si la infestación está muy cerca. Lamentablemente no hay fecha confirmada, pero tienen un video para empezar a babear.

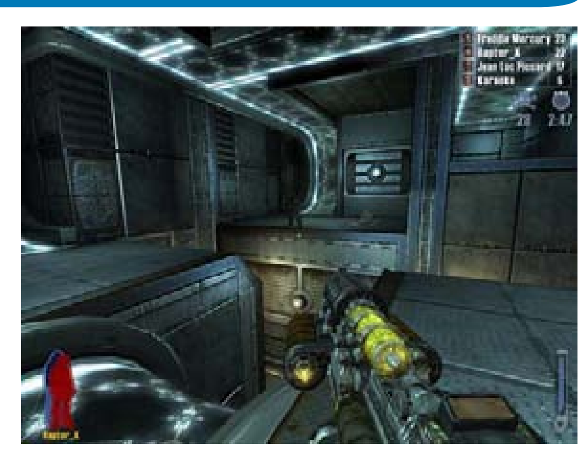




20 AÑOS Y AHORA UNA EXPANSIÓN

Según palabras de Scott Miller en su propio blog, luego de una lección sobre como Apogee matereó la industria del shareware y que no tiene nada que ver con esto pero queda bonito, habrá una secuela para Prey. Además de dicho aviso, anunció que 3D Realms se centrará en unos cuatro a seis proyectos en conjunto con otros estudios independientes, cosa que posibilitara tanto el crecimiento de 3D Realms como de dichos estudios, mejoraría la calidad de sus productos. En definitiva, no veremos nunca Duke Nukem Forever si lo siguen ignorando de esta manera y centrándose en otros proyectos.

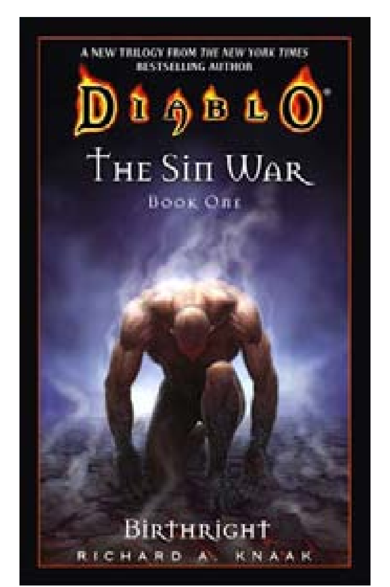




DIABLO 3: LORD OF RUMORS



Luego de tantos años leyendo "no nos apresuremos, aunque nos gustaría por ahora no se puede", finalmente alguien de Blizzard dejó caer una bomba: en una entrevista que realizó Blizzplanet a Richard A. Knaak, creador de varias novelas de Diablo y Warcraft, uno de los fans preguntó si el nuevo libro que saca (Diablo: The Sin War: Book One: Birthright) formaría parte de la historia de Diablo 3. Lejos de decir "no se exciten", Richard dijo textualmente



"no estoy trabajando para un proyecto muerto". Si a eso le sumamos los puestos para unirse al equipo detrás de Diablo I y Diablo II, tenemos la urgencia de que salga cuanto antes la expansión de World of Warcraft para que empiecen a trabajar. Y no se olviden de Starcraft 2.



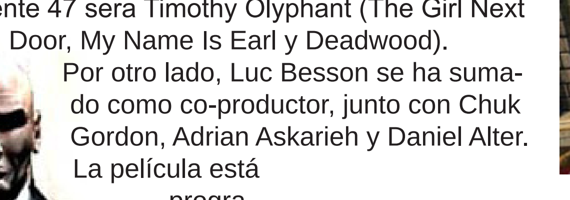




HITMAN SE QUEDÓ SIN NAFTA

El pelado para la película de nuestro asesino favorito, Hitman: The Movie, ya no será Vin Diesel (gracias). El nuevo agente 47 sera Timothy Olyphant (The Girl Next Door, My Name Is Earl y Deadwood).

Por otro lado, Luc Besson se ha sumado como co-productor, junto con Chuk Gordon, Adrian Askarieh y Daniel Alter. La película está programada para llegar a la pantalla grande en nuestra primavera del 2007, la esperamos con cuerda de piano en mano.









ALIENS EN C&C 3

Command And Conquer DEN (www.cncden.com) reportó el descubrimiento de lo que sería una raza alienigena que comprendería la tercera clase del por venir Command And Conquer 3: Tiberium Wars. Ya habíamos visto pistas sobre una posible raza alien en los anteriores C&C, tanto asi que en el Tiberian Sun toda una misión consiste en asegurar el sitio donde se estrelló una nave. Ahora solo nos resta esperar la continuación de uno de los mas grandes clasicos de los RTS.

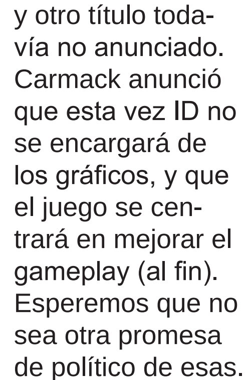




¿NUEVO WOLFESTEIN?

Raven Software estaría buscando modeladores 3D y artistas de texturas, pero además están invitando a que se presenten para cualquier posición en Raven anunciando que están desarrollando un nuevo Wolfenstein y otro título todavía no anunciado. Carmack anunció que esta vez ID no se encargará de los gráficos, y que el juego se centrará en mejorar el gameplay (al fin). Esperemos que no sea otra promesa de político de esas.









FECHAS DE SALIDA

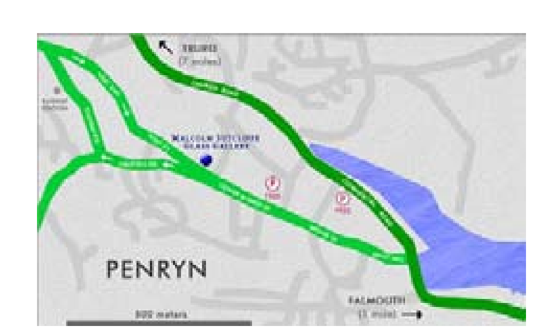
Age of Pirates: Captain's Blood	Q2 2007
Alien Shooter: Vengeance	22/01/07
American Conquest Anthology	19/01/2007
Battlestations: Midway	330/01/07
City Life: World Edition	15/01/07
Clive Barker's Jericho	Q4 2007
Combat Wings: Battle of Britain	Q4 2006
Command & Conquer 3 Tiberium Wars	Marzo, 2007
Crysis	Q3 2007
CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence	06/03/07
Dead Reefs	05/02/07
Dragon Age	2007
Enemy Territory: Quake Wars	Q1 2007
Europa Universalis III	23/01/07
Exteel	Q4 2006
Freestyle Street Basketball	Q1 2007
Fuel	06/01/07
Genesis Rising: The Universal Crusade	Febrero 2007
Heart of Empire: Rome	09/01/07
Infernal	Q1 2007
Jade Empire: Special Edition	26/02/07
Maelstrom	05/02/07
Medal of Honor: Airborne	Q1 2007
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	Q1 2007
Sam & Max Episode 2: Situation: Comedy	05/01/07
Savage 2: A Tortured Soul	Q4 2006
Spore	Q3 2007
Sudden Strike 3: Arms for Victory	Q4 2006
Supreme Commander	Q1 2007
The Shield	09/01/07
TimeShift	Q1 2007
Titan Quest: Immortal Throne	Q1 2007
TrackMania United	Febrero 2007
UFO: Afterlight	
UFO: Extraterrestrials	19/02/07
Ultima Online: Kingdom Reborn	2007
Vanguard: Saga of Heroes	29/01/07
War Front: Turning Point	19/01/07
Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007	Enero del 2007
World of Warcraft: The Burning Crusade	16/01/07

Referencias:
TBA (To Be Anounced): Todavía por anunciar.
Q#: Indica el cuatrimestre del año

INTEL, PRESENTE Y FUTURO

Core 2 Duo contará con una gama baja, la serie E4000. El primero aparecerá en el primer trimestre de 2007, el E4300 (1.8GHz). Le seguirá el E4200 (1.6GHz) y E4400 (2.0GHz) en el segundo trimestre.
Esta nueva serie utilizará un FSB de 800MHz.

Siguiendo con la serie E6000, en el tercer trimestre verá la luz el E6390 (2.13GHz), que apunta a la gama media, con un FSB de 1066MHz.



La gama alta contará con el E6850 (3.0 GHz), E6750 (2.66GHz) y E6650 (2.33GHz), con un FSB de 1333MHz y 4MB de memoria caché.

Por otro lado, Intel está por dar otro gran salto, la producción de procesadores de 45nm.
El prototipo, llamado Penryn, se estima que saldrá a la venta al mercado en la segunda mitad del próximo año.
Esta disminución en tamaño trae consigo un incremento en la velocidad, rendimiento y una disminución en su precio, ya que de una misma plancha de silicio podrán salir más procesadores.



AMD, MUCHAS NOTICIAS

Brisbane: Así es el nombre de los nuevos procesadores de dos núcleos fabricados con el nuevo proceso de 65nm.

Esta nueva camada de procesadores cuenta con los modelos 4000+ (2.1GHz), 4400+ (2.3GHz), 4800+ (2.5GHz) y 5000+ (2.6GHz).
Todos con un consumo estimado en 65W y 1MB de memoria caché.
En el segundo trimestre del próximo año aparecerá el modelo 5200+ (2.7GHz) y 5400+ (2.8GHz), ambos con 1MB de caché.
También se sumará una serie de alto rendimiento con modelos como el 3800+ (2GHz), 4000+ (2.1GHz), 4200+ (2.2GHz), todos contarán con 1MB de memoria caché y un consumo estimado en 35W.
Por último, en el tercer trimestre llegara el 4400+ (2.3GHz).

A mitad de 2007 AMD espera que su planta Fab 36 este totalmente destinada a la producción de procesadores con proceso de fabricación de 65nm.

Tarjeta de video AMD: Suena raro, ¿no?
Pero así es como va a ser de acá a un futuro porque AMD ya comenzó a estampar su nombre en las tarjetas de video.
La serie CrossFire Xpress 1600 pasa a ser AMD 480X CrossFire, y la serie CrossFire Xpress 3200 pasa a ser AMD 580X CrossFire.

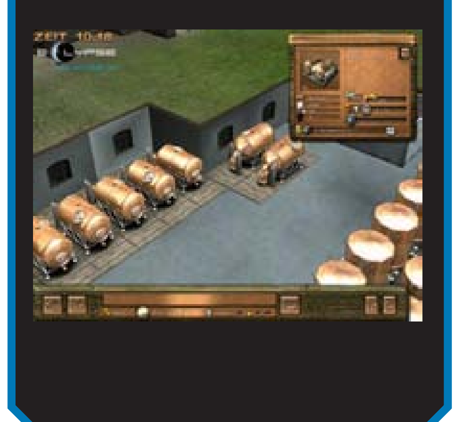
ASUS, el elegido por AMD: Es que ASUS fue el único elegido por AMD para la fabricación de las primeras placas madre con soporte para el nuevo procesador de cuatro núcleos llamado 4x4.
El resto de los fabricantes no recibió ni un solo 4x4, por lo cual no saben si sus placas madres actuales con soporte para procesadores Opteron serán capaces de soportar a este nuevo procesador.

Integración CPU/GPU: Mucho se habló de la integración de un CPU y GPU en un mismo paquete.
Lo cierto es que el ex CEO de ATI, Dave Orton, pronosticó que esto será cierto a partir del próximo año, pero a diferencia de lo que muchos esperan, esta integración apuntará a la gama baja.
La idea es implementar este nuevo dúo en laptops, para disminuir el consumo de energía; así como en computadoras de escritorio, con el fin de bajar su precio.



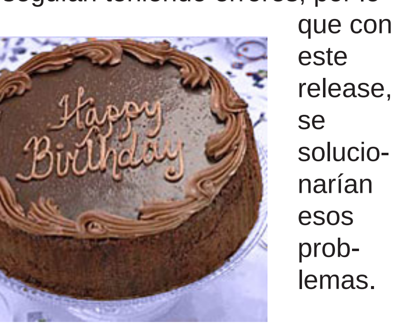
NECESITO UN TRAGO

Porque el sufrimiento no fue suficiente, porque el dolor fue ínfimo... Va a llegar el hermano del anticristo de los Tycoons. Señores, se viene de los creadores de Prison Tycoon 2... el único e inigualable BEER TYCOON! Mismo motor que el de los presos... ahora a fabricar cerveza.
Dios se apiade de nuestras almas, pues los muchachos de Virtual Playground seguro no lo harán.



LIBRES COMO EL VIENTO

Nuestro querido amigo John "mal-dito-infame-creador-de-Daikatana" nos trae una buena noticia por el décimo aniversario de la saga Quake: decidieron liberar los codigos fuentes y los recursos de los mapas originales de Quake, para que los mappers puedan curiosear, o empiecen a aprender mientras toquetean un mapa ya hecho. Si bien en todos estos años, hubo herramientas para extraerlos, o modificarlos, seguían teniendo errores, por lo que con este release, se solucionarían esos problemas.



Pueden conseguir toneladas de diversión nérdica en: http://www.johnromero.com/



EL CRIMEN NO PAGA EN ADENA

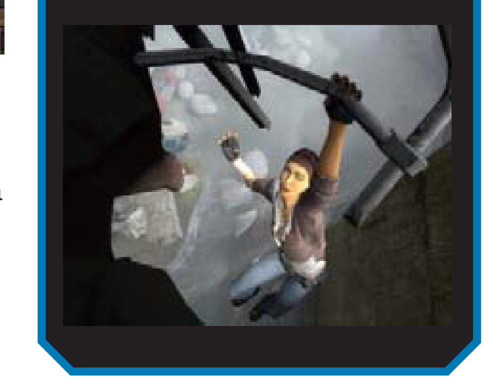
El 20 de noviembre pasado el FBI y NCsoft desbarataron al mayor servidor ilegal de Lineage II, L2Extreme. Con 50.000 usuarios, este servidor pirata causó daños por aproximadamente 1 millón de dolares a la propietaria del juego. NCsoft agradeció al FBI por ayudarlos en esta cruzada contra los ilegales, y aclararon que buscan que sus clientes entiendan ya que lucharán de la misma manera para proteger todos sus juegos.

NCSOFT



RETRASO: EPISODE 2O

Valve lo hizo de nuevo: pateó la fecha de salida de su muy esperado Half-Life 2: Episodio 2, ahora para invierno de nuestra tierra. ¿Lo habrán hecho para mejorar el juego y optimizar cosas como el código? Na, nadie hace eso, seguro que es de maldito para ver la reacción de la gente, mientras ríen en sus sillones de cuero señalándonos y diciendo "¡Ja! ¡Imbéciles!".



GALERIA DE IMÁGENES

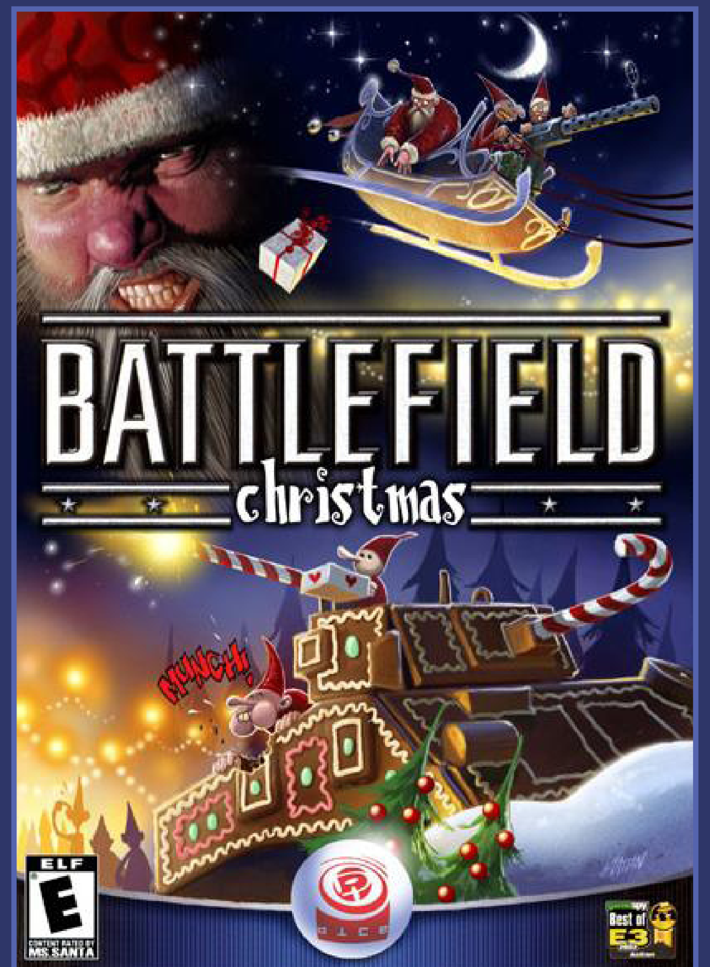
¿ESPEJITOS DE COLORES U OBRAS DE ARTE?































Ficha técnica
•Fecha de salida: TBA 2007
•Demo: No disponible
•Género: FPS
•Compañía: Artificial Studios
•Distribución: SouthPeak

Cellfactor: Combat Training

POR Matías Leder

¡YA SE ESTÁN YENDO AL CARAJO!

Hace tiempo que se habla de las nuevas placas de física. Con este nuevo chiche ocupando un slot más de nuestras ya atestadas placas madre, laburando a la par de nuestra placa de video para asistir en el manejo de los aspectos físicos que le aumentan notablemente el realismo a un juego, uno se piensa: ¿Realmente son tan necesarias?



PREMIO NOBEL DE FÍSICA

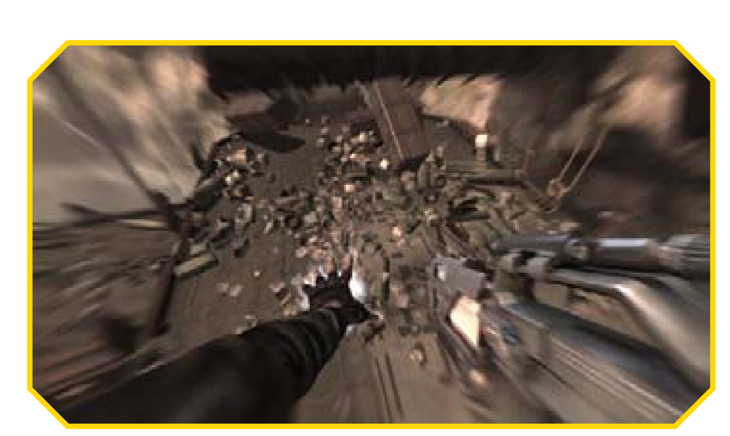
Personalmente creo que no, al menos aún no estoy listo para desembolsar lo que sea que salga una de estas plaquitas, pero en yankilandia, donde sabemos que hasta los porros los hacen con billetes de cien, comprar una de estas cositas es casi un trámite sin importancia. Pero tal desembolso de papel verde físico o digital amerita algo que demuestre el potencial de este artilugio, y para eso, Artificial Studios nos prepara Cellfactor: Combat Training, un juego que existe prácticamente... Para vendernos una placa de física. De lo poco que se pudo ver del juego, más precisamente un video en el que vemos un furioso deathmatch en un increíble escenario lleno de objetos que mover, explotar o utilizar; todo lo que se ve puede ser usado para causarle daños al prójimo, algo que se promete desde hace mucho, pero que nunca se entregó en su totalidad.

JEDIS A LAS ARMAS

Controlamos a los soldados de siempre, con armas de fuego, granadas y armas de cuerpos a cuerpo como espadas y alabardas con una onda futurista, pero el plato fuerte son los superpoderes. Al inyectarnos con unas jeringas que hay repartidas por ahí, adquirimos poderes que nos permiten volar o manipular objetos pesados a distancia, o en otras palabras, "La fuerza". Con estos poderes podemos desde manipular la gravedad y juntar en un punto todos los objetos livianos del mapa para formar una bola gigante que aplaste a todos, o hacerla explotar soltando miles de proyectiles en todas direcciones; podemos levantar containers y usarlos como escudo o armas gigantes, e incluso mover vehículos, vacíos o tripulados, enviando a sus pilotos en un paseo bastante macabro. La violencia está en su punto máximo en este juego, ya que si algo le faltaba al clásico deathmatch era más realismo aún, y ahora que todo se ve como en la realidad, Cellfactor será el juego que la gente menos iluminada culpará cuando algún loco mate a alguien, con... sus superpoderes, o algo así.

VOLARNOS EL MAROTE

Además de la violencia en el juego, numerosas lesiones pueden ser causadas a la persona que juega también, ya que los gráficos planean volarnos el marote y fracturarnos los huesos al patinarnos en el río de baba que correrá desde la computadora al desagüe más cercano. No sólo los gráficos de la gran siete, sino efectos increíbles en las explosiones, el uso de poderes y demás, todo está llevado a un nivel nunca visto, haciendo laburar la maldita placa PHysX Ageia (maldita porque no la tendré en un buen rato) a todo poder, o al menos a lo máximo que la veremos hasta ahora, ya que todavía no la vimos funcionar de verdad; esperemos UT2007 y veamos qué hace ahí. Pero esta placa le da al juego un detalle impresionante. Ver a un avión atravesar una especie de lona gigante a un lado del mapa y dejarla hecha jirones que flamean al viento es algo que nunca vi tan bien; me arriesgo a decir que se ve más lindo que en la realidad. Y es mejor que sea así, para que la gente se acostumbre a romper cosas en los juegos y deja de hacerlo en la realidad, que ésta última la usamos todos pero sólo unos la rompen... Demasiado seguido.



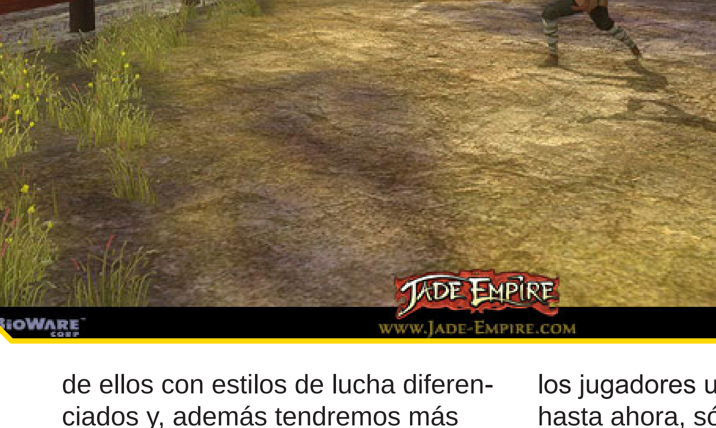
Ficha técnica
•Fecha de salida: 10/01/2007
•Demo: No disponible
•Género: RPG
•Compañía: Bioware
•Distribución: Take Two

Jade Empire: Special Edition

POR Juan Gabriel Venditti

ROLEANDO EN EL LEJANO ORIENTE

El año pasado, Bioware sacó uno de los últimos juegos para Xbox: Jade Empire, una franquicia completamente nueva y una forma de juego de rol radicalmente distinta a lo que estamos habituados: Rol mezclado con artes marciales.



Jade Empire ofrece una ambientación completamente original y dejó de lado las opciones medievales de Dungeons & Dragons y el espacio de Star Wars para ofrecernos una historia en la lejana China. En Jade Empire el argumento es mucho más complejo de lo que nadie podría esperar. El título ofrece un argumento que comienza de una forma, pero su final es totalmente inesperado, como todo buen juego de Bioware.
La trama se desarrolla a base de impresionantes conversaciones que nos desvelarán todo tipo de datos de los personajes y también de la filosofía china.
Uno de los aspectos que más sorprendían del juego es el hecho de su variedad de personajes. Jade Empire, en su versión para PC ofrece muchos y muy variados, cada uno de ellos con estilos de lucha diferenciados y, además tendremos más estilos y también más personajes para la aventura.
En el juego y siempre controlando a nuestro personaje, iremos explorando, preguntando a NPCs y escuchando toda clase de historias que nos llevarán a nuevos objetivos en el juego, además de combatiendo.
Habrá nuevas misiones, algo que esperamos ansiosamente, porque uno de los mayores defectos de la versión de Xbox es que cuando el juego se ponía mejor, la historia finalizaba.



Cada uno de los decorados destila verdadera imaginación y, sobre todo, ofrece a los jugadores una belleza visual que, hasta ahora, sólo habíamos podido ver en Fable. Una joyita sinceramente. A esto hay que añadir los diferentes efectos visuales y la mejora en cuanto a resoluciones que llegan hasta 1600x1200, haciendo que el juego sea totalmente increíble.
Con respecto al sonido podemos decir que la calidad de cada melodía y conversación es impresionante. De hecho Bioware siempre ha otorgado una especial importancia al sonido, como bien podemos ver en esta ocasión.

En conclusión, Jade Empire llegará el diez de enero del año entrante para, seguramente, poder disfrutar de un gran juego, incluso bastante depurado con la versión 2005 que salió para Xbox.
Háganse una idea de que es un juego totalmente potenciado, con muchas mejoras y muchas más misiones.
Nosotros, desde acá, cruzamos los dedos porque esté a la altura de lo que ya vimos.

FICHA TÉCNICA
•Fecha de salida: Marzo del 2007
•Demo: No disponible
•Género: Carreras
•Compañía: Nadeo
•Distribución: Focus Home

TRACKMANIA UNITED

POR Manuel Cajide Maidana

CON SUS PODERES REUNIDOS YO SOY...

Estamos en la recta final para la cuarta entrega de una de las sagas más divertidas de carreras. Luego de varios años, varios títulos y una fuerte comunidad en Internet, Nadeo decide hacer la versión definitiva de TrackMania con lo mejor de cada uno de sus títulos, con algunos interesantes agregados que lo transforman en una especie de MMOG muy original.



PRECUELAS, CON EL PODER DE LA TIERRA

Si tienen suficiente edad recordarán Stunts (de 1990) y notarán de inmediato que fue la inspiración de TrackMania. Cuando salió se diferenciaba de los demás juegos de carreras por su estilo alocado de conducción que hacia que las carreras parezcan más una montaña rusa que un circuito. Además fue uno de los pocos en incluir un editor de niveles para hacer pistas personalizadas.
El primer TrackMania incluía tres tipos de ambientes distintos, cada uno con su propio vehículo, manejo y diseño propio. Traía una gran cantidad de pistas y desafíos, y aunque no contaba con IA la lucha contra el reloj lo volvía un juego muy adictivo. Además traía un editor de niveles muy simple e intuitivo, pero efectivo. Basado en muchas variedades de bloques uno podía armar sus propias pistas como jugando con Legos. Así el juego obtenía una gran rejugabilidad y gracias a ello formó una comunidad en Internet donde aun se hacen intercambio de pistas y coches.
Aunque tuvo excelentes críticas y buena aceptación, no logró una gran popularidad. Por suerte eso no le quitó a los muchachos de Nadeo las ganas de mejorar su producto y lanzaron una expansión gratuita llamada PowerUp! que agregaba nuevos desafíos, pistas y muchas piezas nuevas para el editor de niveles.
Más tarde salió TrackMania Sunrise, su primer secuela que traía tres ambientes totalmente nuevos, con un estilo más rápido y furioso, y algunas opciones nuevas de juego como un lugar para hacer Skins propios para el coche. En sí el juego no cambio mucho pero tuvo mayor impacto y creó una comunidad online aún más grande. Luego lo siguió su expansión gratuita, titulada eXtreme, con características similares a la primera de estas.
Finalmente salió TrackMania Nations, una edición especial y gratuita apuntada principalmente al juego online con un ambiente nuevo hecho especialmente para esta ocasión, similar a la Formula 1. Para más información tiene su propio review en GF Nº 11.



GRÁFICOS, CON EL PODER DEL FUEGO

Como ya han pasado varios años desde el primer TrackMania, no es de sorprender una lavada de cara general. El motor gráfico fue pulido al máximo de detalles, muchos de los bloques y los vehículos fueron retocados para un mejor acabado. Además se le dio especial atención al sistema de iluminación que fue cambiado completamente, creando hermosos efectos de luces y sombras.
Pero no desesperen que los desarrolladores prometen que las opciones de los gráficos pueden ser retocadas hasta que una PC de cinco años de antigüedad lo pueda jugar decentemente, algo que ya fue visto a principio de año con el TrackMania Nations.



GAMEPLAY, CON EL PODER DEL VIENTO

De todas formas todos sabemos que los gráficos no son lo más importante para un juego. Para un título exitoso se necesita un buen gameplay, algo que a TrackMania nunca le faltó. Si vienen siguiendo esta saga desde hace algún tiempo no van a tener muchas novedades, lo que no es nada malo. Las carreras contra el tiempo o ghost cars siguen presentes, no van a incluirse un sistema de colisiones entre los coches ya que se cree que eso estropearía el Multiplayer. El modo para hacer piruetas a lo Tony Hawk (o CrashDay) también vendrá incluido al igual que el de salto entre plataformas. Y el favorito de muchos, el Puzzle: el cual consta de pistas incompletas que tendremos que rellenar y luego correr en ellas mezclando el ingenio con la adrenalina de las carreras.
Como indica su nombre, TrackMania United traerá los siete distintos tipos de ambientes ya conocidos (aunque los rumores dicen que en el futuro se crearán aún más, los más optimistas dicen en expansiones gratuitas) con algunos bloques nuevos, incluyendo una pista sobre tierra para los Formula 1 presentados en TrackMania Nations, y una pieza que al pasar sobre ella el motor del coche se apaga dejándonos con la inercia que traíamos como nuestro único recurso para llegar a la meta. Como era de esperarse los tamaños máximos de las pistas se han ampliado permitiendo circuitos mucho más extensos. Además se podrán incluir en las pistas nuestra propia música, imágenes o incluso vídeos. Hablando de vídeos, además se va a incluir un poderoso estudio de vídeo que los betatesters ya están explotando haciendo muy lindas exposiciones en YouTube.
Otro agregado interesante es un importador de vehículos. Así que ahora, además de poder crear nuestros propios skins, también aquellos con conocimientos en diseño 3D podrán hacer sus propios coches y luego hacer intercambio con el resto de la comunidad.

CONEXIONES, CON EL PODER DEL AGUA

La gente de Nadeo se dio cuenta de la gran importancia de la comunidad para el éxito de su juego, así que está trabajando duro para lograr una mayor inclusión de los jugadores casuales. Para ello desarrollo una especie de dinero virtual que es compartido entre el juego Online y Offline. Al igual que en los inicios de TrackMania este dinero se lo gana al superar los desafíos propuestos en el Single Player y luego puede ser gastado para comprar bloques de construcción para nuestras pistas.
Ahora este dinero se podrá usar en una especie de mercado virtual online para comprar (o vender) pistas, skins o vehículos creados por los miembros de la comunidad. Todo esto será publicado con un sistema de intercambio P2P incluido en el juego. A su vez con este mismo dinero se pondrán inscribir a los torneos que se realicen con la posibilidad de entrar a los Rankings locales, nacionales o incluso internacionales.



CONCLUSIONES, CON EL PODER DEL CORAZÓN

Aunque parezca que TrackMania United no entregará muchas novedades, será el título con mayor repertorio y variedad de contenido que haya salido. Además el nuevo sistema de intercambio y dinero multiplicará el contenido ampliamente, y finalmente los Rankings le agregarán esa última pizca que estoy seguro complacerá tanto a los fanáticos de TrackMania como a aquellos que recién ahora lo conocen.





Por: Walter Chacón

Ficha Técnica:

Desarrollador: Gas Powered Games
Distribuidor: THQ
Género: Estrategia
Fecha de salida: Q1 2007
Demo: No disponible.

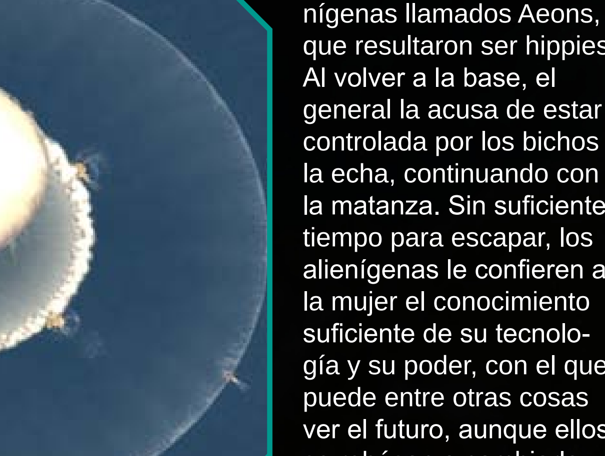
La guerra con Computer Gaming World UK continúa, pero teníamos que cambiar las armas. Tirarnos palos en medio de las notas ya pasó a ser repetitivo, así que necesitábamos sangre. En eso mi amigo Chris Taylor viene y nos dice "muchachos, yo puedo darles la zona de combate necesaria para resolver sus diferencias". Fuimos desconfiados pero le dimos un tiempo, después de todo creó Total Annihilation que pateó tantos culos (algunos incluso dicen que más) como Starcraft: Broodwar. Finalmente llegó la hora y lo felicitamos: la batalla final será en Supreme Commander.



Chris Taylor está decepcionado de los juegos estratégicos en tiempo real. Según él, no hay estrategia, solo táctica: se crea un gran número de soldados y en medio de la batalla vamos moviendo a todos para sacar el mejor provecho (conocido como micromanagement), basándose en el sistema clásico "piedra papel y tijera" que odia con toda su alma. Lo que él quiere crear es estrategia pura, haciendo que el jugador sienta lo mismo que un general que dirige a todo un batallón, con todas las opciones que eso acarrea y con suficiente autonomía como para concentrarse en la parte esencial: otra vez, la estrategia. Así es, Supreme Commander será una simulación y prometen que nos cambiará la forma de ver los RTS. Para fortalecer esta afirmación, a este juego lo llaman el sucesor espiritual de Total Annihilation. Yo lo llamo "Total Annihilation conoce Defcon".

No huyan, somos sus amigos

En el año 2062 un grupo de científicos consiguió teletransportar a un humano a la luna de Neptuno en 0.26 segundos. Es entonces cuando de la tierra empieza a enviarse personas y en 2100 hay más de 110 colonias a punto de expandirse. Obviamente cada nueva base mantenía contacto con la tierra. Volviendo a la Tierra en 2592, el Dr. Gustaf Brackman consigue implementar chips con avanzada inteligencia artificial en los cerebros de personas, aumentando de esta manera la inteligencia del individuo de una forma exponencial. Obviamente puede ser muy peligroso en caso que el doctor se vuelva loco, por lo que los militares deciden instalarles un programa de seguridad para mantenerlos controlados, como el chip de patriotismo de Bender. Esto no le gusta nada a Gustaf, quien se pone rápidamente a buscar la forma de bloquear el control mental antes de que el programa se ponga en marcha. Si bien lo consigue, no puede salvar a todos los Cybrians a tiempo, perdiéndose por el espacio con los liberados y jurando volver para liberar al resto.
En otro momento en la otra punta de la galaxia sucede algo inaudito: después de cientos de planetas colonizados, finalmente se encuentra vida extraterrestre. Obviamente no seríamos humanos si el oficial al mando de ese planeta no entrase a disparar a los aliens apenas los ve, desencadenándose así un quilombo entre las dos especies. Viendo lo loco que estaba su capitán, la bióloga de nombre Sarah se escapa y charla con los alienígenas llamados Aeons, que resultaron ser hippies. Al volver a la base, el general la acusa de estar controlada por los bichos y la echa, continuando con la matanza. Sin suficiente tiempo para escapar, los alienígenas le confieren a la mujer el conocimiento suficiente de su tecnología y su poder, con el que puede entre otras cosas ver el futuro, aunque ellos se rehúsan a cambiarlo.



El tiempo vuela y todo es paz, hasta que repentinamente se pierde el contacto con varias colonias. En la tierra no tienen la más pálida que es lo que ocurre, pero finalmente el problema se da a conocer: los Cybrians volvieron a liberar a sus hermanos y los aliens dejaron de ser hippies y reclaman venganza. Y así queda armado el tablero, con tres razas sin ninguna que se la tilde de "mala" directamente, aunque se puede decir que los humanos seguimos siendo idiotas. Todos tienen un objetivo claro y solo se puede conseguir de una forma: exterminando a las otras dos especies usando tropas llamadas Supreme Commander, capaces de crear bases en minutos y controlar quichicientos robots al mismo tiempo. La guerra infinita comenzó y, obviamente, nosotros decidiremos el resultado.



¿Pero que es el Supremme Commander?

Estas personas residen dentro de un ACU (Armored Commander Unit) y tienen el control de todo lo que pasa en el campo de batalla. Pueden construir estructuras, reparar unidades dañadas, absorber los restos de otras unidades destruidas para obtener más recursos e incluso capturar unidades del otro bando. Los commanders son las únicas personas presentes en cada batalla, el resto son puros robots controlados por su voluntad. Pero como enviar solamente a una persona a un planeta lejano para que se encargue de todas las hostilidades no es algo muy recomendable, cuenta con un cañón bastante poderoso para destruir tropas de tamaño medio de un solo disparo y una grosa armadura que le permite absorber mucho daño antes de explotar. Y cuando lo hace, se siente hasta en la otra punta del planeta, aunque lo que más nos tiene que preocupar es si se encuentra dentro de nuestra base. Por si fuera poco, también puede actualizar su equipo por un precio ENORME, pero le garantiza diversas bonificaciones como más armadura, mayor velocidad de reparación o llegado el caso, la posibilidad de lanzar mini bombas atómicas.

Sin embargo, la destrucción del ACU no siempre significa la pérdida instantánea de la partida, a menos que como dije anteriormente se encuentre dentro de nuestra base y la haga volar por los aires. Depende del modo de juego si la derrota es instantánea o no y los desarrolladores aseguraron tener la opción de configurar la victoria como se nos cante, ya sea el primero en crear una unidad experimental o el que alcanza cierto cupo de recursos. Un modo en especial que agradecerán los que recién empiezan, se llama Sandbox. Pueden jugar sin tener fin (incluso estando solos en la partida) para poder acostumbrarse a toda la mecánica del juego y las tecnologías.









El nuevo concepto de mapa grande

Hay cosas que una vez experimentadas, la queremos en todos los juegos que tocamos de ahí en más. Taylor afirma que el mapa es una de esas cosas: es realmente inmenso, incluso en el tamaño más chico. Varias personas después de probar la Beta al volver a otro juego sintieron una especie de claustrofobia. Como dirigir un ejército en semejante terreno no es nada fácil, contamos con un zoom bastante práctico. Podemos hacerle un primer plano a una linda florcita que salió en medio de un bosque no muy denso y alejando la pantalla vemos TOOOOOOODO el nivel en pantalla. Al alejarnos mucho del suelo, todas las unidades se transforman en iconitos de distinta forma, cosa de no tener que volver para manejar todo. Esto nos permite elegir todas las unidades del mapa, todas las tropas de una clase específica, ordenar a todos nuestros soldados ir a un punto en solo cinco segundos y la lista sigue. Al principio será bastante confuso el manejo, pero con dos o tres partidas de experiencia ya se manejarán con comodidad. Pero la cosa no acaba ahí: podemos incluso dividir la pantalla por si queremos mantenernos al tanto de dos situaciones a la vez, por ejemplo observar las tropas que están en la puerta de la base enemiga mientras seguimos administrando la construcción en nuestra base. Y si son guapos y tienen dos monitores, pueden configurar el dual screen para mucha más claridad a la hora de observar la situación.

Claro que si quieren entretener a la familia pueden conectarla a la tele y poner que siga a una unidad que va al frente de batalla. Pochoclos asegurado.

En semejante campo de batalla el desarrollo de las unidades es un factor bastante importante. Como es de esperarse, las más chicas tienen una gran velocidad, mientras que las pesadas tardan el triple que los enanitos. ¿Como planear redadas con precisión habiendo tal diferencia? Muy fácil, gracias a las herramientas que nos dejaron los desarrolladores: con la tecla shift podremos colocar Waypoints, es decir, dejar toda una cadena de acciones que nuestra unidad seguirá en el orden que las vamos dando. El truco es que aparte de mostrarnos todas las acciones ordenadas, aparece un contador con el tiempo estimado de lo que le llevará terminar esa acción. Esto no solo nos asegura que los escuadrones que mandemos llegarán en el mismo momento, sino que al usarlo con un ingeniero y poner toda una cola de producción, nos muestra el tiempo en el que terminará cada estructura, si es que nos dan los recursos, claro. Por si fuera poco (una frase que voy a tener que usar mucho en este juego), si mientras mantenemos la tecla shift colocamos una estructura haciendo doble clic o trazamos una línea mientras lo mantenemos, se hará toda una línea del mismo edificio. Meter 800 defensas pegadas nunca fue más fácil, aunque otros usos menos campers es el spameo de plantas eléctricas.

Otra gran herramienta facilitada es un comando de soporte. Si ordenamos a un ingeniero que ayude a la estructura que está siendo

creada por el ACU, el proceso de construcción acelerara. Si ponemos que ayude al ACU, lo seguirá a todos lados y colaborará en todas las construcciones que este haga, hasta que le ordenemos lo contrario. Si “ayudamos” a una fábrica ya construida, la velocidad de la construcción de las unidades o la actualización aumenta. Por último, si a una fábrica le ordenan que siga otra fábrica del mismo tipo (no le pidan al aeropuerto que ayude a construir tanques), se pondrá a construir la siguiente cosa de la cola de producción de la fábrica original.

Es culpa de la masa

Los recursos a utilizar son dos: electricidad y masa. La primera se consigue colocando centrales eléctricas en cualquier sitio o plantas de recursos naturales en lugares especiales marcados con un rayo. La masa en cambio no es tan abundante, solo puede extraerse en unos pocos lugares alrededor del mapa, que seguramente serán los puntos de mayor conflicto durante la partida. Una alternativa nada barata es fabricar masa en unas plantas que podremos colocar en cualquier lado, pero la energía necesaria para operar es altísima. Ambos recursos se juntan automáticamente como en Total Annihilation, pero hay un secreto detrás de tan simple y repetido sistema: además de las actualizaciones comunes de cada uno, los edificios pueden darle bonus a los que tengan al lado. Vayamos al ejemplo más común para que se entienda bien. Un extractor nos da dos unidades de masa por segundo, pero nos drena dos puntos de energía. Una planta eléctrica nos da veinte unidades de energía por segundo, sin perjudicar la masa. En cambio, si la planta se encuentra al lado del extractor, este último solo consumirá un punto de energía en vez de dos y la planta seguirá con sus veinte originales. Existen muchos bonus de este estilo, sobre todo en el costo de las unidades, por lo que recomendable tener toda la base apretada para experimentar. Eso hace que una explosión dañe más cosas y decisiones como esa hacen que este juego valga la pena.





¡Podeeeeeeeer supremo!

En Total Annihilation podíamos definir los combates con una sola palabra: podrida. La destrucción, el poder y la cantidad de unidades era inmensa, haciendo que un encuentro fuerte se transforme en una batalla del señor de los anillos pero sin elfos. En Supreme Commander tendremos todavía más bardo y de un nivel muy superior a lo ya visto. Para decirlo directamente, se podrá configurar para que el límite máximo de unidades llegue a las 50000. Por las dudas releo la cifra escrita tres veces… todo en orden, no puse ningún cero de más. La promesa son 50000 unidades en pantalla tirándose con todo lo que tienen. Para siquiera aproximarse a ese número tendríamos que estar un par de horas jugando, con una economía bastante fuerte y un número de fábricas… puf, aun así se tardaría bocha. Pero bueno, ya vimos que las partidas pueden durar bastante. Incluso los desarrolladores creen que en el mapa más grande de todos con solo dos jugadores se puede tardar más de ocho horas en “resolver el conflicto”. En las primeras versiones de la beta teníamos la opción de los 50000, pero luego de unos parches bajó a 1000 máximo. Esperemos que ascienda nuevamente, por más que sea imposible alcanzarla, ya nos dejaron los ojos llorosos.



And suddenly! a fucking giant spider appears!

Mapas gigantes, tres razas diferentes y 50.000 unidades, perfecto. Pero, ¿cuanta variedad hay entre las distintas unidades de cada una? Al principio es nula, cada raza tiene lo mismo pero con distinta skin. De tropas terrestres tenemos tanques livianos, vehículos de reconocimiento, antiaéreos, artilleros y algo equivalente a la infantería. En el aire contamos con reconocimiento, bombarderos e interceptores, que más que ir, disparar e irse se ponen a hacer dodge fighting con los enemigos. En el agua hay botes y submarinos. En cada fábrica además podemos crear ingenieros, que son una esfera con más posibilidades de construcción que el ACU y las mismas habilidades, pero no tienen la misma resistencia, no pueden actualizarse ni tienen medios para defenderse. Tener a mano varias de estas es fundamental por las 800 cosas que tenemos que hacer al mismo tiempo. Como les decía, las tres razas cuentan con las mismas tropas en un principio, pero al ir actualizando las fábricas (cada una debe ser actualizada por separado) se irán separando cada vez más y tendremos que adoptar distintos estilos de juego. Los Cybrian tienen las tropas más fuertes, contando entre su arsenal vehículos de cuatro patas, que de yapa escondiendo sus patas pueden pasear por el agua. La EFU tienen las tropas más comunes, no por eso menos fuerte. Un pequeño grupito de vehículos equipados con ametralladoras de alta velocidad destruye grandes cantidades de fuerzas livianas en segundos. Los aliens hippies tienen el equipo bizarro, una de sus unidades Tier 3 es una pequeña araña que no se como rompe todo. Aparte cuentan con generadores móviles de campos de fuerza. Un dato interesante: aun cuando una fábrica se esté construyendo, ya podremos asignarle toda una cola de construcción. Incluso podemos hacer que la construcción se

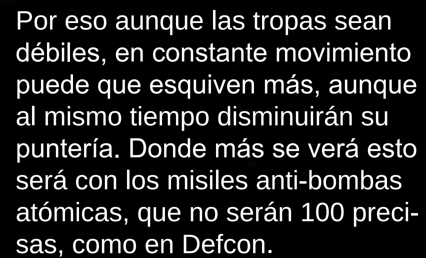




repita hasta que indiquemos lo contrario.
Pero, ¿por qué quedarse ahí? Chris Taylor como siempre quiso seguir y agregó unidades muy locas, en un nivel de tecnología llamado experimental. Estas cosas de inmenso poder son creadas por ingenieros de Tier 3 y están acompañados con un alto costo de producción. Aun si tenemos sufi-



cientes reservas, la construcción puede llevarnos media hora, lo que nos perjudica la atención porque queremos que la maldita cosa termine y empiece a patear culos. Para no arruinarles toda la sorpresa (aunque la grosura viene más que nada cuando vemos a estos bichos en acción) solo nombraré una de las tres de cada raza. Las fuerzas humanas pueden construir un tanque de guerra gigante… no, momento, es una fábrica constructora de vehículos. Pero… ¡está andando! ¡Y tiene bocha de cañones para atacar! Encima se ve como va sacando tropas… oh my. Moviendo la vista hacia la base Cybrian vemos como un grupo de tanques humanos que se preparan para patear culos, se encuentran con una araña GIGANTE (como



esta… nota) que tiene en su espalda un cañon laser que barre a todo lo que tiene de frente. Los aliens hippies tienen, para decirlo en pocas palabras, la nave del día de la independencia. Si bien el rayo no explota todo de la misma forma, su poder destructivo es parecido.
Algo que deben recordar es que el juego es una simulación y no "piedra papel y tijera" con brillitos. Con solo disparar no es seguro que se golpea al enemigo, sino que actúan las leyes de física para determinar el recorrido del disparo y recién ahí se calcula el daño si acertó.



Por eso aunque las tropas sean débiles, en constante movimiento puede que esquiven más, aunque al mismo tiempo disminuirán su puntería. Donde más se verá esto será con los misiles anti-bombas atómicas, que no serán 100 precisas, como en Defcon.

Brillitos y demases

Además de contar con gráficos soberbios y efectos de iluminación de los más avanzados (que con DirectX 10 serán incluso más, aunque gracias al cielo no es obligatorio), aparte de toda la física real que se empleará en cada disparo, el juego debe permitir 50.000 unidades en mapas inmensos y tiene que aguantarse mínimo 10 batallas al mismo tiempo sin matarnos la máquina. ¿Difícil? Muy. Actualmente



el juego está terminado y en fase beta, por lo que además de los retoques de balance y solución de bugs que reportan los jugadores, se va depurando el motor. Actualmente, vi que se lo banca bien. Mi pechocha máquina es una Athlon XP 3000+, con 512 mb de RAM y una GeForce 6600. El mapa de prueba principal fue uno de 10 km x 10 km. (el máximo es de 20 x 20) y el límite en 50.000 (aunque no llegamos ni a 400 en total, pero conste que hacia allá íbamos) y con los gráficos en medio se lo bancó bastante bien. Ok, tosía en alguna parte (cuando explotan bombas atómicas nomás), pero el resultado fue mucho mejor de lo esperado, aunque para mi fue el que esperaba, confío en mi pc, yo la quiero.
Por extraño que parezca, con el mismo micro pero con 1.5 gb de memoria y una 6800, tose a cada rato, siendo injugable en los momentos cruciales. Así que el motor promete, pero por el momento es inestable, confiemos en que lo tendrán a punto en la hora de salida. Un detalle es que por la inteligencia artificial zarpada, el juego requerirá mucho micro si se piensa luchar contra varias computadoras al mismo tiempo. En el caso de mi máquina contra una anda perfecto, pero con dos se hace insufrible. Los programadores usan esas cosas dual core para bancarlas, aunque si solo juegan con amigos seguramente no serán necesarias.
Por el lado del aspecto sonoro escuchamos muy buenas orquestas que dan una linda ambientación. El tema clave y que por el momento apesta, es que según la situación cambiará a uno más frenético o al típico "¡unidos venceremos! ¡Fuego!". Oh, miren, me quedé sin dinero, música de suspenso. No, ahí tienen algo que toquetear. Con el resto de los sonidos, hay algunos que son bárbaros, pero los disparos de algunos dejan mucho que desear.

Esta nota fue muy fácil de escribir, habiéndonos colado en la Beta multiplayer y experimentado todo lo que el juego tiene para ofrecer, no fue otra cosa que contar todas las locuras que vi y aun así tuve que patear cosas. El juego fue elegido como mejor RTS en la E3 2006 y no cabe la menor duda que es un fuerte candidato para el premio al mejor de los últimos tiempos. Nosotros lo esperaremos con ansias durante el poco tiempo que falta para su salida, preparándonos para combatir contra Computer Gaming World una última vez.





JUECES, JURADOS Y EJECUTORES DE JUEGOS

nuestros generos



arcade / acción: Abarca básicamente todo juego de plataformas, tercera persona o acción.



aventura gráfica: Juegos de aventura, tanto point & click como otros sistemas que conserven el estilo de juego.



carreras: Bolidos al volante o manubrio. Digamos que se entiende por si solo de lo que hablamos.



deportes: Futbol, pasion de multitudes y otros deportes caen dentro de esta categoría.



estrategia: Por turnos, en tiempo real e incluso tycoons y puzzles pueden encontrarse bajo este símbolo.



FPS: First Person Shooters, o juegos en primera persona son los que se encuentran agrupados aqui.



rpg: Los juegos donde deberemos desarrollar un personaje y relacionarnos en un mundo virtual.

nuestro sistema de puntuación

90% - 100% [clásico] Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género. Los juegos de esta categoria son altamente recomendados por nuestra revista y por ellos son acompañados de un icono que lo representa.

80% - 89% [excelente]	Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.	**50% - 59% [regular]**	Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.
70% - 79% [muy bueno]	No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.	**30% - 49% [malo]**	Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.
60% - 69% [bueno]	Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.	**0% - 29% [patético]**	¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.

Ficha técnica — requerimientos mínimos: Procesador de 2 Ghz – Placa de video de 256 Mb – 1 Gb de RAM - 5.5 Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Obsidian Entertainment | Distribuidor: Atari | Soporte Multiplayer: 4 jugadores LAN / Internet

Neverwinter Nights 2

DE REGRESO EN LOS REINOS OLVIDADOS

POR Daniel Falcón

"El infierno se había desencadenado en la aldea de Puerto Oeste…Los sonidos de la batalla… Resonaban en torno al mago… Poniendo en peligro su concentración…Las criaturas buscaban algo, y el mago fracasaría si no les impedía que se hicieran con ello…" (extraído de la introducción al manual de Neverwinter Nights 2)



A esta altura del año, pero en el 2002, viajaba por Faerum, primero de la mano de Icewind Dale 2, y luego con Neverwinter Nights. Después de eso vinieron UT2003, C&C Generals, Age of Mythology, Medieval Total War y luego el Rome, Rise of Nations, Unreal 2, SW: KoTOR 1 y 2, LoTR: Batalla por la Tierra Media 1 y 2, B&W 2, El Templo del Mal Elemental, SW: Jedy Academy, Space Rangers 1 y 2, más algunos otros que en este momento no recuerdo, y otros que preferiría olvidar (¿alguien dijo Demon puajjjjj Stone puajjjjj?). Fueron años de duro entrenamiento, pero dieron sus frutos, porque ahora estoy preparado para ¡VOLVER A SALVAR A LOS REINOS OLVIDADOS!
Sí señores y señoritas, e indefinidos, otra vez podemos pasear por la ciudad de Noyvern y sus alrededores, y recorrer la Costa de la Espada, sabiendo que en nuestras manos se encuentra su destino y las vidas de sus habitantes. ¿Hacia dónde nos llevarán nuestros pasos? ¿Qué caminos habremos de recorrer, a cuantos dragones deberemos enfrentar, para llegar a ser los héroes cuyo nombre llevarán los niños la próxima primavera? ¿Habrá niños la próxima primavera? Sólo el tiempo lo dirá.

EL JUEGO DE LAS SIETE DIFERENCIAS

Neverwinter Nights (en adelante NWN) fue el primer juego que utilizó la por entonces flamante tercera edición de las reglas de AD&D. NWN 2 utiliza la versión 3.5, lo que implica algunos cambios con respecto a su antecesor. Una raza nueva, los planodeudos, hijos de un humano y un celestial o demonio -¿recuerdan a esa encantadora ladrona tiflin en el Planescape: Torment? Bueno, por ahí anda la prima-; nuevas subrazas; una clase mágica nueva, el brujo arcano; y lo que ya habíamos visto en Shadows of Undrentide -la expansión del NWN- las clases de prestigio. Estas últimas son clases que no se pueden elegir desde el principio, sino que se adquieren cuando se cumplen ciertos requisitos (y en algunos casos hay que esperar una invitación). Bien elegidas, pueden ser una adición interesante a las habilidades de nuestro personaje, y no cuentan a la hora de determinar las penalizaciones a los PX para personajes multiclase (igual, todavía no aparece la clase de Dragon Rider, pero ya llegará, no pierdo las esperanzas).
Estas clases de prestigio tienen requisitos ineludibles, y si tienen intenciones de probarlas (hay algunas sumamente interesantes), les aconsejo que, antes de generar el personaje, vean los requisitos para la clase de prestigio hacia la que quieran apuntar y que planifiquen las habilidades y dotes que van a adquirir al ir subiendo de nivel, no sea que les pase lo que a mí, que tenía intenciones de transformar mi explorador en Arquero Arcano, y después de subir 6 ó 7 niveles me doy cuenta que uno de los requisitos es que sea elfo o semielfo, y mi explorador era humano…Ahora es un Agente Arpista. En fin...
El cambio en las reglas determina la aparición de nuevas dotes y habilidades, pero puede deparar sorpresas inesperadas a quienes estábamos acostumbrados a las reglas anteriores: por ejemplo, abrir baúles a garrotazos hace que se destruyan los objetos en su interior, por lo que no resulta muy recomendable.
Por otra parte, tenemos la posibilidad de tener nuestra propia Fortaleza, con reclutas y todo. ¿Nos seguirán por admiración hacia nuestras hazañas, o por miedo a que los pasemos por las armas? Depende de vos.

LA HISTORIA...

... Me gustó. No deja de ser la típica “el mundo necesita ser salvado, y te toca a vos”, y es absolutamente lineal, mucho más que la del NWN



original, a pesar de algunas quest laterales, pero está bien contada, con vueltas y giros inesperados y cumple más que con creces. Transcurre algunos años después de que salváramos a Noyvern de la Muerte Aullante, y constantemente hay alusiones a esas aventuras, así como a personajes y lugares de las mismas.
La aventura comienza en la aldea de Puerto Oeste, con un ataque inesperado durante la Fiesta de la Cosecha. Nuestro padre adoptivo nos encarga rescatar un fragmento mágico, resabio de la última batalla ocurrida en Puerto Oeste cuando éramos recién nacidos, y llevarlo hasta Noyvern para reunirlo con otro que tiene su medio hermano (allí nos enteramos que tenemos un tío) y averiguar más sobre su origen.
Será bastante común encontrarnos con armas "fabricada en 1373 CV por... Para ayudar a los aventureros que luchaban contra la Muerte Aullante..." Lord Nasher sigue dando vueltas por ahí, la Máscara de Adularia ya no es lo que era... Y bueh. Volveremos a recorrer las calles de Noyvern, ya no en cuarentena, pero siempre con problemas, y nuestras acciones pueden determinar que la gente nos venere, o que lleguen a pensar que el mundo hubiese estado mejor si no lo salvábamos.
Con nuestro padrastro nos llevamos medio de los pelos, el tío que acabamos de conocer es un ex-aventurero borrachín, dueño de una posada (bebidas gratis, wiiiiiii), y por si fuera poco, todos se hacen los misteriosos con respecto a la historia de nuestra madre...

"…Mago y criatura se enfrentaron a lo largo y ancho de los restos carbonizados de la aldea… Un sonido se impuso al fragor de la batalla… El llanto inconfundible de un bebé… La espada de plata se rompió en una docena de pedazos y su luz… Parpadeó hasta apagarse… En el silencio que vino después, el niño sollozó." (extraído de la introducción al manual de Neverwinter Nights 2)

FANTASTIC FOUR

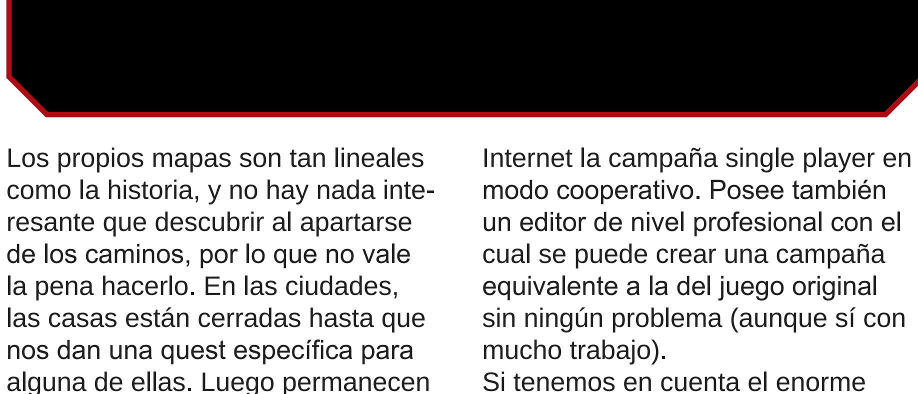
A diferencia de NWN, donde sólo contábamos con un acompañante, podremos formar un equipo de hasta cuatro integrantes, manejar a cualquiera de ellos en cualquier momento y tendremos un control completo de su inventario y de la forma en que aumentan de nivel. Pero a diferencia del personaje principal, a los demás miembros del grupo no los crearemos al inicio del juego, sino que se nos irán uniendo por el camino. En el momento en que haya más de tres, deberemos optar por quienes nos acompañan en la aventura, el resto nos esperará en algún sitio (al principio en Noyvern, en la posada de nuestro tío), donde podremos volver a buscarlos cuando necesitemos de sus habilidades particulares.
Un punto que no me termina de convencer es que al morir un miembro del grupo, queda tirado en el piso hasta que termina el combate, momento en el cual ¡Resucita! Así nomás, sin necesidad de un clérigo, o un hechizo de revivir a los muertos, sin pérdida de nivel o experiencia, nada. Esto sucede incluso si el que muere es nuestro personaje. Tal vez yo sea muy quisquilloso, pero creo que le resta profundidad.
Sólo controlamos un miembro del grupo a la vez, el resto los maneja la IA bastante bien, aunque nunca falta el que se pone a desarmar una trampa en medio de un combate, o el que se manda como loco al ataque pasando sobre la trampa, aunque esté marcada. De todas formas, se puede pausar el juego y darle órdenes a cada uno de los personajes para subsanar estos pequeños fallos.
Muchas veces, cuando estemos hablando con un NPC, nuestros compañeros intervendrán en la conversación, en escenas cinemáticas muy bien hechas, y sus acotaciones y las discusiones entre ellos a veces hacen orinarse de risa, y aumentan notablemente el interés por los diálogos.
Además estas conversaciones con los NPC's son diferentes y se obtiene distinto tipo de información según sea el personaje que estemos usando, su raza, alineamiento, etc. Así que cuando vuelvan a jugar la campaña con otro personaje, no tendrán que soportar los mismos aburridos diálogos de siempre, muchos de ellos serán bien distintos. Un acierto de los desarrolladores.



Las conversaciones que mantengamos con los compañeros harán que aumente o disminuya nuestra influencia sobre ellos, y nos dará la posibilidad de realizar algunas quest laterales, lo cual puede llegar a influir en el desarrollo de la aventura.

AHORA LOS PALOS...

... Que llegan por el apartado gráfico. Es un juegazo, y un deleite para los ojos, pero los requerimientos se disparan. No sé si estará justificado o no, pero los requerimientos son más altos que para el Oblivion...
Otro punto flojo es el manejo de la cámara, el cual me resultó mucho menos cómodo que en el NWN original (de hecho no encontré ningún modo de cámara que me resultara realmente cómodo).
Tampoco llega a convencerme el sistema de lanzamiento rápido de hechizos, al cual no me termino de acostumbrar.
Por otro lado, la adición de una barra de modos, que permite activar y desactivar con suma facilidad los modos de parada, sigilo, rastreo, disparo rápido, ataque poderoso, etc., me parece una adición sumamente útil.
El sistema de viajes entre diferentes zonas es mucho más práctico que en el NWN, ya que al salir de un sector se abre un mapa que nos permite viajar directamente a cualquiera de los que tenemos habilitados, aunque aquellos en que ya estén terminadas las quest no ofrecen ningún incentivo para volver a visitarlas.

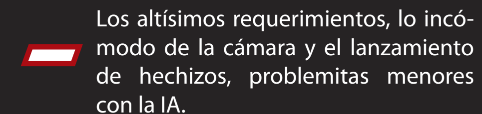


Los propios mapas son tan lineales como la historia, y no hay nada interesante que descubrir al apartarse de los caminos, por lo que no vale la pena hacerlo. En las ciudades, las casas están cerradas hasta que nos dan una quest específica para alguna de ellas. Luego permanecen abiertas, pero por lo general no hay motivos ulteriores que nos motiven a volver a visitarlas.

ASPECTO MULTIJUGADOR

Más allá de la campaña single player, existe la posibilidad de descargar módulos para single o multiplayer desde la página oficial de Obsidian, y de jugar en LAN o por Internet la campaña single player en modo cooperativo. Posee también un editor de nivel profesional con el cual se puede crear una campaña equivalente a la del juego original sin ningún problema (aunque sí con mucho trabajo).
Si tenemos en cuenta el enorme éxito que representó el modo multiplayer del NWN, la impresionante cantidad de módulos que los aficionados subieron a Internet, muchos de ellos de altísima calidad, que este nuevo editor que trae el NWN 2 es mucho más poderoso que el anterior, y que hoy día las conexiones de banda chancha son mucho más accesibles y están más difundidas que hace cuatro años, no hace falta ser un adivino para pronosticar épicas batallas en Faerum, que pueden ocupar los próximos meses de nuestras vidas. 





+ Los gráficos, los diálogos, la barra de modos, las clases de prestigio, la posibilidad de gestionar a los compañeros, el sueño de la fortaleza propia

– Los altísimos requerimientos, lo incómodo de la cámara y el lanzamiento de hechizos, problemitas menores con la IA.

La segunda parte del fabuloso Neverwinter Nights



EXCELENTE

FICHA TÉCNICA

requerimientos mínimos	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb – 1 Gb de RAM - 4.6Gb de espacio libre en el disco rigido
Desarrollador: Piranha Bytes	Distribuidor: Aspyr
Soporte Multiplayer: No, gracias	

GOTHIC 3

POR Walter Chacón

UN INTENTO FALLIDO DE MORROWIND

Mucha expectativa se generó sobre este título: que sería un Oblivion sin la parte consolera, que ocuparía un lugarcito en nuestros corazones como hizo Morrowind y que tendría unos brillitos asombrosos. Claro que también estaba nuestro redactor Darío “Spike” Sardella que esperaba que fuera una porquería y se reiría en la cara de toda la gente que quedara defraudada, apoyándose en el hecho de que –según él, yo no los jugué- los dos anteriores títulos también apestaban. Después estaba yo con la indiferencia de siempre y agarré el juego sin problemas, después de un mes de leer insultos de todas las personas y las risas de Darío, aparte de que quería llevarle la contra a una persona muy amiga que defiende el juego a muerte, aun reconociendo los errores. Leyeron bien, no lo analicé para disfrutarlo ni para la revista, solo para llevarle la contra a un persona, aunque en algunas cosas tengo que darle la razón.

• Y que el sufrimiento sea leve, amén •

TODOS SALUDEN AL REY ORCO... MOMENTO

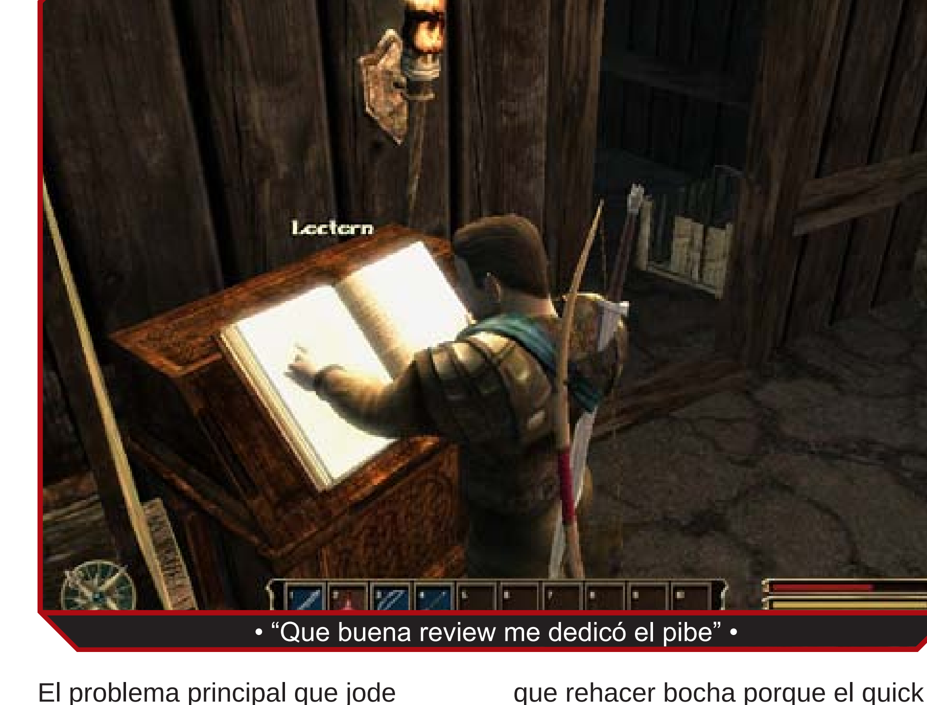
En la cinemática inicial vemos como un grupo de orcos piqueteros, cansados de la opresión de los malos magos humanos, realizan una invasión a la ciudad principal y matan sin chistar a cuanto humano se cruce. Al ir perdiendo los humanos la batalla (¿cuando no?), los más poderosos hechiceros hacen un conjuro espectacular que no hace nada. Y en ese momento nuestra raza quedó a completa merced de los orcos. Todos pensarían que pasamos a ser esclavos, pero la realidad es otra. Si bien hay gente obligada, los orcos precisan muchos mercenarios humanos y cazadores de esclavos perdidos. Y si bien las bardeadas a los “pieles rosas” no faltan, hay varios pueblos bajo su control que tienen relativa paz. Digo relativa porque la gente está cansada y esperan cualquier rayo de esperanza para levantarse en armas y recuperar lo que el antiguo imperio no pudo mantener: la libertad.

HOLA, VI LUZ Y ENTRÉ

El personaje principal se llama Morra (si es el mismo de las versiones anteriores no tengo ni idea, mil disculpas) y empezaremos en medio de un combate en una villa. Como los cartelitos tutoriales no pausan el juego y los espadazos pasan cerca de nosotros, entraremos a filetear gente y descubrir el pedorro sistema de combate en lo que tardan en terminar de leer esta línea. Se trata de dar clics continuamente que nos hacen avanzar, pegar y hacer retroceder al enemigo, por lo que tranquilamente puede que no le permitamos bloquear y los bajemos de 10 clics seguidos. Aunque claro, cuando aparezca una cucaracha gigante o un dragón, toda esa paparruchada se irá al garete y el sistema de combate se volverá en nuestra contra, lo cual puede provocar situaciones muy frustrantes. Una advertencia: bloquear no es tan hermoso como suena, lo mejor es ir correteando esquivando y recién ahí darle con clics, u optar por la magia o el arco, claro. Lo que más bronca me da es que me toca esto después de jugar Dark Messiah, prefiero la lucha de Legos que vimos en Morrowind.



• Se se, muy buen efecto. Espectacular •



• “Que buena review me dedicó el pibe” •

El problema principal que jode mucho en los combates es el rendimiento del juego. En pocas palabras, ES UNA MIEEEEEERDA. Todos los problemas técnicos que se llegaron a descubrir en la historia los tiene este juego: tiempos de carga eternos, caída repentina de frames, memory leak, más frames perdidos, parálisis momentánea, más frames perdidos y cuelgues al escritorio. Cómo un juego con esta para-nada-increíble calidad gráfica tiene el peor rendimiento de toda la basura que instalé en mi máquina es algo completamente incomprensible. Incluso en monstruos que tienen esas mitológicas X1600 el juego tose sin ningún estúpido motivo. La calidad de las texturas no es para nada detallado, todo parece pálido, los efectos de luces son tétricos, la supuesta ceguera causada por el sol es molesta pero horrible y el cielo es plastilina con reflejo, que en el horizonte lo vemos repetido pero dado vuelta. Los NPCs tienen una cantidad justa de polígonos, pero nuevamente las texturas los hacen lucir feos feos. Haciendo un chequeo general, ¿de que me sirve que el juego no cargue nada durante la exploración si siempre voy a tener estos tirones, principalmente en los combates donde a veces no queda otra que correr? Todo lo bueno que tiene o podría tener el juego puede que no lo veamos porque el rendimiento nos va a sacar todas las ganas de seguir jugando. Incluso cuando digan “uh, esto pinta bueno”, un cuelgue loco aparece, hacen que nos maten y puede que tengamos que rehacer bocha porque el quick save es para nada rápido.

Si tienen aguante como mi gran amigo, pueden disfrutar mucho, pero les sugiero que esperen tranquilamente a que aparezca uno de esos parches de 500 MB y solucione todas estas cosas apestosas solo para encontrarse con lo bueno del juego.

PODRÍA HABER PATEADO CULOS

Gothic 3 es uno de esos RPGs donde podremos hacer lo que queramos cuando queramos y perder 3 meses boludeando sin tocar siquiera la trama principal. Podemos recorrer grandes distancias, paseando por los salvajes bosques, la fría nieve de la zona norte y los desiertos de la parte sur del continente. En cada zona hay varios lugares por explorar, principalmente cuevas con criaturas ansiosas de desayunar y no necesariamente de una sola especie. Por ejemplo, paseando por la playa encontré una cueva llena de goblins. Los bajo a todos con el arco y comienzo a lootear. Es entonces cuando veo un par de ogros, a los que rápidamente comienzo a tirarle flechas. Vienen corriendo hacia mi dirección pero a mitad de camino se vuelven. Antes de que pudiera decir “Wa ta fac?” giro y veo una cucaracha gigante que me empala en dos segundos. En la siguiente oportunidad evito a los ogros y a la cucaracha, bajo a todo velocidad y me encuentro con dos dragones que me calcinaron al instante. Moraleja: no lleven 200 flechas encima, lleven 1000.

También es digno de mención la cantidad de habilidades que podemos aprender, separándose en combate, cacería, hechicería, stealth, herrería y alquimia. Con el paso de cada nivel conseguiremos Skills Points que pagaremos junto a una suma de oro, a un entrenador de la clase que queramos. De este modo no podemos pedirle a un alquimista que nos haga más fuerte o a un cazador como chamuyar nuestro camino para escapar. Varias habilidades necesitan de otras y un nivel de fuerza, inteligencia o agilidad, que se ganan de la misma forma.

Pero lo realmente bueno del juego es el sistema de respeto. En cada pueblo hay un jefe, una persona que es la autoridad máxima y que nos da las misiones más importantes. No podemos simplemente tocar en su puerta y decir “quiero ser pirata”, tenemos que cumplir varios encargos e ir ganando respeto de a poco para poder entrar. Pero siendo los humanos controlados por los orcos, ¿a quién servimos? Tendremos el poder de devolverles la esperanza a los hombres y crear rebeliones, liberando pueblos y ser un héroe o trabajar para los orcos, buchoneando donde se encuentran las guaridas secretas y engañando a la gente que sabe más que nosotros. ¿Mi elección? Trabajar a dos puntas, como siempre.

Por si no quedó claro, esperen a que saquen un parche bestial (digamos 500 mb) antes de considerar la opción de jugarlo. Tiene muchas cosas buenas para ser considerado clásico, pero los problemas técnicos y los bugs nos sacan todas las ganas de jugar. Así que todos los que lo esperaron, sigan esperando.

PUNTAJE


Libertad, sistema de respeto, manejar los hilos desde las sombras


Todo el apartado técnico, los combates, increíble cantidad de bugs, pudo haber llegado a clásico

Otra promesa fallida



BUENO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 2.2Ghz – Placa de video de 128Mb – 512 Mb de RAM - 6Gb de espacio libre en el disco rigido

Desarrollador: Arkane Studios | Distribuidor: Ubisoft | Soporte Multiplayer: Hasta 16 jugadores, LAN o Internet

Dark Messiah of Might & Magic

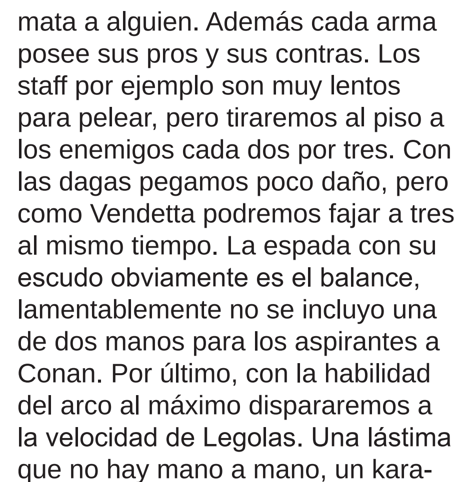
POR Walter Chacón

PATADAS Y MUCHA SANGRE

Prólogo: Instalaste el juego en tu muy bonita máquina que necesita un poco más de memoria para que anden mejor los juegos debido a que los programadores tienen paja de optimizar los juegos. Después de tres minutos de embolante espera, aparece el horrible menú principal. Luego de otros cuatro minutos el juego empieza, y ya no podés alejarte de él.

¡PREPÁRENSE PARA LA ESCENA DE LUCHA! LOADING...

Por más que algunos piensen que es un RPG, Dark Messiah es un juego de acción lisa y llanamente. La mayoría del tiempo estaremos revoleando espadazos, tirando flechas, clavando dagas en la yugular de la gente e incluso pegarndo patadas -algo infaltable, como nos enseñó F.E.A.R.-, descansando apenas porque el ascensor baja muy lento para nuestro gusto o tenemos que esperar que termine de cargar el nivel. El combate es sencillamente sublime: con los combos que se pueden hacer, los golpes especiales, las animaciones y las sangrientas formas de dar el golpe, tendremos tanta variedad que nunca se puede poner repetitiva la cosa, hasta puede que en una reunión con los amigos nos pongamos a charlar de las distintas formas en las que se mata a alguien. Además cada arma posee sus pros y sus contras. Los staff por ejemplo son muy lentos para pelear, pero tiraremos al piso a los enemigos cada dos por tres. Con las dagas pegamos poco daño, pero como Vendetta podremos fajar a tres al mismo tiempo. La espada con su escudo obviamente es el balance, lamentablemente no se incluyo una de dos manos para los aspirantes a Conan. Por último, con la habilidad del arco al máximo dispararemos a la velocidad de Legolas. Una lástima que no hay mano a mano, un karateca hubiera sido divertidísimo. Para los que no quieran mancharse las manos de sangre también hay magia, pasando de los comunes “bolita de fuego” y “electricidad” a Charm que hace luchar a los enemigos entre ellos; o Shrink LOADING… que convierte al enemigo en una pulga, Duke Nukem style. Lamentablemente no hay nada que los haga implosionar o el equivalente del Force Crush de KotOR 2, pero muchos nos hacen sentir invencibles. Para conseguir los hechizos, habilidades o bonus –vida extra, resistencia al veneno, etc.-, tendremos que usar Skill Points que ganaremos a medida que cumplimos objetivos. A primera vista parece que no tenemos gran variedad, pero al recibir puntos sólo en determinados momentos, tardaremos mucho rato hasta que nos podamos considerar grosos grosos y tendremos que tener mucho cuidado si deseamos tener un personaje con habilidades balanceadas.



OOOOOOH ESCLAVO LOADING...

Nuestro Robin Hood es conocido por todos en este juego como Sareth, aprendiz del archimago viejo choto –solo dicen el nombre en el prólogo, aparte no hace nada en la historia- . La aventura comienza cuando el viejo gagá nos manda a recuperar un cristal, usando la cueva donde está alojado para probar nuestras habilidades, ayudándonos con su comunicación telepática. Al conseguir la piedra -¿esperaban que apareciera un enemigo re groso y nos la robe en la cara? Eso pasa después, esto apenas es el prólogo-, el esclavista nos pide que se la llevemos a su compañero de tragos que vive en pendorcha city y, con la confianza que nos tiene, nos da una guardiana de buenas curvas para supervisarnos, llamada Xana. Esto es: decirnos qué hacer, aconsejarnos cómo y no ayudarnos aunque estemos por morir. Aunque tiene su atractivo esta acompañante: se la pasa sacándole el cuero a todo el juego, especialmente a las partes que se repiten de los miles de RPG/FPS que hay. LOADING… El último personaje relativamente importante (no comento quienes son los malos de turno para no arruinar más nada) es Leanna, la hija del segundo viejo, quien recibe la mayor parte de los desprecios de Xana… Y los míos.

La historia no es nada fantástica. Incluso en la mitad ya se vuelve predecible y ni hablemos de los finales. Tiene cuatro en total pero los cambios son mínimos.

PARA SERTE SINCERO, LE APUNTÉ AL VERDUGO LOADING...

Los escenarios son uno de los puntos brillantes del juego. No solo cuentan con muchos detalles para crear una atmósfera inmersiva que por momentos me hizo olvidar que estaba jugando y en otros me hizo saltar del cagazo por las “sorpresitas”, sino que son un arma de doble filo que terminan de formar el hermoso sistema de combate. Si el barril se puede agarrar, puede ser lanzado hacia un orco para clavarle la espada cuando esté en el suelo. Si la estatua parece inestable, se la puede empujar para aplastar a alguien. Si la maldita casa que habitamos, estando al costado de una montaña, parece que se va a romper, SE VA A ROMPER. Por eso se dan miles de situaciones dignas de una comedia: lanzar la caja justo que el enemigo se mueve, deslizarnos sigilosamente desde una estantería para apuñalar a alguien pero terminamos cayendo encima de la víctima, haciendo mucho ruido que alerta a los demás; empujar un cargamento pesado para ver que pasa, aplastando a un aliado y haciendo que todos se vuelvan en nuestra contra, y la lista sigue. Si hay alguna forma de arruinar unos objetos pesados estratégicamente colocados para derribar los enemigos que tenemos en frente, lo vamos a hacer, pero de la misma forma, puede que sin querer causemos un caos que acabe con todos, incluyéndonos.

¡TENGO PIERNAS! LOADING...

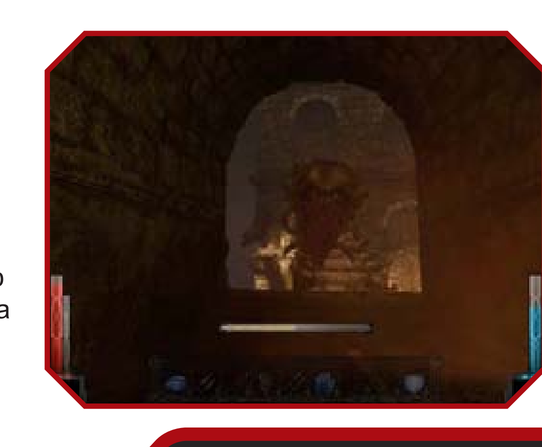
El motor elegido fue el aaaaaarmoso Source, capaz de mover bestias como Half Life 2 en equipos bastante humildes incluso para aquella época. ¿Tiene la misma perfonmance en Dark Messiah? Bueno, en parte. La calidad gráfica es muy buena, pero eso no es excusa para que muchos niveles tarden entre dos y cinco minutos para cargar. Esto se nota sobre todo en los primeros que son bastante cortos, cortándonos la acción continuamente. Por suerte después de la eterna carga se mueve bastante bien, incluso en máquinas que ya están quedando viejitas.

Siendo totalmente descolado, tenemos piernas. Yay. LOADING…

Los sonidos también son excelentes y son fundamentales para adivinar la ubicación de algunos enemigos, lo que en una cueva de arañas es LOADING… bastante tenebroso.

Lamentablemente no se puede decir lo mismo de las voces, suenan muy sobreactuadas.

Epílogo: El juego es excelente, llegaría a clásico si no fuera por varios bugs, crashes, el corte de la atmósfera por los tiempos de carga, los problemas de optimización, la historia muy predecible y el desbalance en el aspecto mutiplayer. Para la salida de la revista ya hay varios parches, uno que incluso agrega un modo Capture the Flag. Si todavía no lo tienen, consíganlo, parcheen y disfruten.



PUNTAJE



+ ¡Tengo piernas! El sistema de combate; la atmósfera; que la mina le saca el cuero a su propio juego

- Tiempos de carga y extensos y muy continuos en los primeros niveles; unos cuantos bugs, la historia

Diversión a patadas

82%

EXCELENTE

FICHA TÉCNICA
Requerimientos mínimos: Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 8Gb de espacio libre en el disco rigido
Desarrollador: Ravensoft | Distribuidor: Activision | Soporte Multiplayer: Hasta 4 jugadores por Internet / LAN

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

POR Mariano Martinez

¡MAXIMO REJUNTE!

Cualquier fan de las historietas, o comics, como más les guste, conoce Marcel comics, creadora de miles de historias y de algunos de los personajes más queridos y conocidos de la historia.
¿Quién no conoce a Spiderman o a Wolverine, Los 4 Fantásticos o al mismísimo ícono de la bandera norteamericana, el Capitán América? Pero, ¿cuántos juegos tienen estos amados personajes? Sí, Spiderman tiene un par, Wolverine y los Xmen también, incluso Los 4 Fantásticos tienen un juego para PC después de la salida de su última película. Pero, ¿alguna vez se imaginaron uniendo poderes con esos héroes? ¿Alguna vez tuvieron el sueño, quizás de ver que pasaba si juntaban al mata-vampiros favorito de todos, Blade, con el ciego colorado de Daredevil? ¿Y a ese inusual dúo agregarle al revoleador de escudos favoritos del comic y, por qué no… sumarle los malísimos chistes del mercenario bocón de Deadpool?
Si no se lo imaginaron, mejor, porque los amigazos de Ravensoft de la mano de Activision nos traen la formula que tanto nos gustó en Xmen Legends 2 pero multiplicada a sí misma.

¿Y ÉSE QUIÉN ES?

Marvel Ultimate Alliance nos atrapa con la premisa de la reunión de superhéroes más grande jamás creada hasta la fecha. Y es verdad… Ningún juego había puesto tantos superhéroes en un solo juego. Hasta incluyeron algunos que, si no estás un poquito versado en lo que a comics se refiere, te podés quedar rascándote la cabeza, diciendo ¿Y ése quien corno es? Personajes como Iron man, el Capitán América y Spiderman, ¡Hey! Incluso los 4 fantásticos y un par de los Xmen pueden llegar a ser conocidos, pero, ¿el resto? ¿Deadpool? ¿Ms Marvel? La cantidad de personajes que tenemos a nuestro alcance ni bien empezamos a jugar puede ser sencillamente abrumadora, pero hay para todos los gustos. Así que la estrategia a la hora de pelear está a la orden del día. Si bien comenzamos con un reparto bastante reducido de héroes conocidos, una vez pasados un par de niveles, nuestra elección de personajes se extiende a unos míseros (¿?) dieciocho personajes. ¡Y eso que no estamos contando los demás que podemos desbloquear completando diferentes desafíos a lo largo del juego! Personajes únicos, eso es lo que Marvel nos trae con Ultimate Alliance. Cada uno de los personajes a controlar dentro del juego tiene un estilo único, individual. A diferencia que Xmen Legends, donde nos pasábamos horas y horas matando enemigos en alcantarillas o dungeons llenos de pasillos, Ultimate Alliance nos lleva de paseo por los lugares más conocidos del universo Marvel: la torre Stara; los pasillos del castillo de Latveria del Dr. Doom; la tierra que vio nacer al dios del trueno Thor, Asgard; el infierno de Mephisto; el palacio del Mandarin; un planeta Skrull; o la base lunar de los Inhumans serán lugares familiares en cuestión de minutos, escenarios que parecen arrancados directamente desde las paginas de los comics.



COMICS VIVIENTES

Gráficamente hablando, Ultimate Alliance se mantiene bien, estando a la altura de su "predecesor" Xmen Legends 2. Algún que otro retoque grafico que hace que las texturas se vean mucho más lindas, un poco de Bump Mapping por acá, un poco de lightning effects por ahí, espolvoreado con un buen trabajo de partículas hacen que, aun habiendo visto la versión de Xbox360 -que se ve demasiado lindo-, mantenga su propio peso. Una cosa mala que hasta el día de la fecha particularmente encuentro molesta es que, a pesar del muy buen trabajo de sonido, las voces de los personajes suenan muy forzadas, hasta fuera de lugar. Incluso a veces la música sube a un volumen que sobrepasa el resto del juego y quita el ambiente de andar matando cuanto villano se nos cruce.
Como viene pasando últimamente, al ser prácticamente un port de consolas, el juego está optimizado para usar gamepads y, como se venia adelantando, usar un pad como el que GF mostró hace unos números atrás hace que la experiencia de controlar a nuestros héroes favoritos sea mucho más sencilla. Aun cuando el control con el teclado sea bastante bueno, a la hora de tratar de hacer buenos combos, el pad es la mejor opción.
La inteligencia artificial está correcta. Si, hasta ahí llega. Nuestros compañeros de equipo, si bien pueden defenderse bastante bien cuando son controlados por la computadora, a veces simplemente se olvidan de que acabamos de darle la orden de quedarse quietos en un lugar y salen corriendo como desesperados a matar a ese último soldadito. Siguiendo con el tema, Marvel Ultimate Alliance tiene su fuerte de ventas en el multiplayer. Juntar a tres amigos más y recorrer toda la campaña hace que sea un must, más teniendo en cuenta lo abandonado que tienen últimamente los juegos al modo cooperativo. Tuvimos la oportunidad de probarlo por internet y, a pesar del lag, es bastante jugable, aunque se recomienda una buena conexión para lograrlo o terminaremos jugando solos. Pero incluso en la misma máquina, si se tiene ganas, dos jugadores pueden pasar un rato muy divertido.





¡M'HIJO EL DOTOR!

Como era de esperarse en un multimix de superhéroes de esta envergadura, la historia es uno de los puntos más fuertes del juego. El Doctor Doom, genio malvado y uno de los turros más grandes de marvel esta vez se unió con todos, sí, todos los malos que puedan cruzarse en el universo Marvel y formó el más peligroso sindicato del mal jamás creado -faltaba Moyano y cartón lleno-; y claro, como en todo comic que se precie de ser tal, son nuestros héroes favoritos quienes tienen que cargarse el planeta al hombro para salvarlo pasando por la extensa galería de enemigos de la Marvel y el inmenso universo que nos provee.
El simple hecho de que tenemos varias tareas a realizar para conseguir diferentes trajes para cada uno de los personajes, trivias de conocimiento del universo Marvel que nos recompensan con jugosos puntos de experiencia y claro, la cantidad masiva de personajes, hacen que el porcentaje de rejugabilidad sea altísimo. En definitiva, si estás buscando un juego que te mantenga atrapado por un buen rato, con un gran cast de personajes, una sólida historia y un muy buen modo co-operativo, animate a conocer el universo Marvel, Ultimate Alliance es una excelente opción.

PUNTAJE

+ Gran porcentaje de rejugabilidad, cantidad de personajes, movimientos
− Las voces, a veces la IA

iñas, piñas y más piñas en el universo Marvel

84%

EXCELENTE

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1Ghz – 256 de RAM – Placa de video de 64Mb – 1.5Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Ubisoft | Distribuidor: Ubisoft | Soporte Multiplayer: Hasta 4 jugadores en una misma PC

Rayman: Raving Rabbids

POR Diego Beltrami

¡SANTOS CONEJOS DESATADOS BATMAN!

Luego de años de su última entrega Rayman vuelve a las aventuras, aunque con algunos cambios que nadie se esperaba, o por lo menos no yo. Para serles honesto, yo no había leído nada sobre este juego antes de analizarlo. Si, había visto algunas imágenes o videos de los simpáticos conejos que prácticamente protagonizan este juego, pero no más que eso. Así que fue grande mi sorpresa al encontrarme no con un juego de plataformas, el género clásico de las anteriores entregas de Rayman, sino con un compilado de minijuegos.

LOS CONEJOS SOLO QUIEREN DIVERTIRSE

Si, minijuegos. Pero ojo, eso no quiere decir que no sea divertido, todo lo contrario. Rayman Raving Rabbids es un juego asquerosamente entretenido y adictivo.

Durante el modo historia iremos jugando en una especie de arena, donde hay que ir haciendo rondas de cinco (cuatro mínimo) minijuegos por vez.

Hay unos 70 minijuegos. Hay para todos los gustos. Juegos de baile, de tiros al mejor estilo Time Crisis, deportes, carreras, bowling, puzzles, laberintos. De todo un poco.

Y si tenemos los suficientes controles hasta podremos jugar con cuatro amigos en el modo Score. Destrabando videos y otras boludeces si logramos los suficientes puntos en las diferentes pruebas. Desafortunadamente solo podremos jugar en una misma PC, sin la posibilidad de jugar en red o por internet.

También durante la campaña iremos destrabando boludeces, como nuevos trajes para nuestro heroe.

El tema es que se nota alevosamente que el juego fue diseñado con la wii en mente. La estructura de los minijuegos, el sistema de control, todo demuestra claramente que el juego esta hecho para ser jugado en una Wii. En PC sigue siendo divertidísimo, pero aun sin haberlo probado en la consola de Nintendo estoy seguro de que debe ser muchísimo más entretenido. Y eso es lo mejor que voy a decir de una consola en mi vida.

La historia es prácticamente nula. Simplemente nos cuentan como de repente aparecen los enajenados conejos y capturan a Rayman y a sus amiguitos, obligando a nuestro héroe a tomar algunas pruebas en una especie de arena. Y ya estamos, solo eso, y no hace falta nada más para ponernos a tono y empezar a revolear vacas y a correr sobre chanchos.

Una de las grandes fallas es la incapacidad de configurar los controles a gusto. Siendo bastante molesto tener que pasar del mouse al teclado y viceversa. Esto es parte de la falta de configuraciones en general que posee el juego. Afortunadamente, por como esta hecho el juego, no nos afectará tanto como podría haberlo hecho.



LOS CONEJOS QUIEREN VERSE BIEN

Obvio, porque todos sabemos cuan coquetos son los conejos.

El juego apunta a una estética muy marcada. Ya conocemos como se ven los juegos de Rayman por lo que en esta ocasión se puso mucho énfasis en el diseño de los conejos. Estos simpáticos y sanguinarios personajes le agregan un toque de color al juego, y sus expresiones son en gran parte la causa de hilarantes situaciones.

Decididamente fue un gran punto a favor por parte de Michael Ancel (el creador de la serie y diseñador en jefe de este juego) poner a estos conejos ya que también fue una gran campaña publicitaria, siendo que estos simpáticos bichos vienen apareciendo por todas partes en estos últimos meses.

En esta instancia el equipo de Ubisoft Montpellier decidió usar el conocido Jade Engine, usado en los Prince of Persia. Gráficamente el juego no usa pixel shaders ni ningun supermegaultra efecto de última generación, y no le hace falta, el juego se ve muy bien, no será espectacular pero tampoco es lo que pretende. Esto también tiene como ventaja que el juego va a andar más que bien en una máquina ya medio berrretona.

LOS CONEJOS JUEGAN RAYMAN RAVING RABBIDS

Michael Ancel y su grupo han convertido a Rayman en un compilado de minijuegos y les salió bastante bien. El juego es muy entretenido, los conejos son unos excelentes e hilarantes antagonistas.

Si, es un juego para Wii por sobre todas las cosas, pero la versión de PC tiene mucho que ofrecer para aquellos que no tengan la última consola de nintendo. Incluso sin haber probado dicha version estoy seguro que es mucho más entretenida que la version de PC.

Ahora me voy a lavar la lengua, hace mucho que no hablaba bien de una consola.



PUNTAJE

\+ Los conejos, el humor, la variedad y lo divertido de los minijuegos.

\- Se nota que esta pensado para wii, falta de opciones de configuración, falta de multiplayer por red o por internet.

Rayman aventurándose en el mundo de los minijuegos

74%

MUY BUENO

Procesador de 1 GHz - 256 MB de RAM - Placa de video de 64 MB - 1 GB de espacio en el disco rígido

Desarrollador: Smart Bomb Interactive | Distribuidor: Namco Hometek | Soporte Multiplayer: Hasta 8 jugadores por LAN

Snoopy vs The Red Baron

POR Manuel Cajide Maidana

TO LIVE IS TO FLY, TO FLY IS TO KILL

Damas y caballeros, tengo el gusto de presentarles otro título basado en una super-explotada franquicia que no solo no apesta, sino que hasta podría decirse que entretiene.

Aunque sigue siendo un arcade del montón, tiene todos los chiches básicos para entretener durante algunas horas, lo cual es genial si somos padres y estamos hartos de ver como nuestros polluelos pasan sus tardes masacrando prostitutas en San Andreas.

En nuestro biplano tenemos suficiente adrenalina y explosiones, teñida para ser amigable a los más pequeños y combinar con el famoso mundo de Snoopy. Eso influyó en que los gráficos no sean realistas, pero no por eso son feos. Y al igual que el sonido y la música, si bien no son de primer mundo la imaginación del jugador va a hacer que ni lo notemos (recuerden que está pensado para niños).

Toda la historia transcurre en el inconsciente del perro durante una siesta sobre su cucha (no lo intenten, van a terminar con un dolor de espalda que me duró una semana). La primera guerra mundial es protagonizada por los ya conocidos personajes, con voces similares y una narrativa clásica de la tira cómica aunque no muy atrapante...



Maniobrar el avión es muy simple e intuitivo (aunque lo mejor es jugar con un Joystick clásico), con algunos pocos botones podemos activar el turbo, hacer giros y volteretas que una vez que dominemos (algo muy simple por cierto) podremos cazar alemanes como moscas (pero sin sangre). Para eso tenemos que elegir nuestro pequeño arsenal. Además de una metralleta con carga ilimitada tenemos una pequeña cantidad de jocosos misiles para elegir, los cuales suelen tener una especial función en algunas misiones, así que hay que saber elegir (o leer lo que Lucy nos recomienda al comenzar una misión).

Sin embargo, hay que recordar que también tendremos a las moscas detrás nuestro, y si bien su IQ no es mucho mayor que el de una mosca real, atacan en grupo para hacerse los guacho pistola. Todo esto hace que las misiones puedan ser desafiantes y muy divertidas, pero es raro que se vuelvan difíciles. Aunque sean solo 22 en 6 y en una tarde podemos superarlas todas, tengo que admitir que siguen siendo divertidas después de varias veces superadas. Además si somos unos cerdos codiciosos vamos a tener que hacer eso para juntar todos los items del escenario para llenarnos de moneditas y así poder mejorar nuestra nave (o incluso comprar una nueva).



Lamentablemente el multiplayer es un simple deathmatch en el aire, aunque es divertido y trae recuerdos del Crimson Skies no trae soporte para jugarlo a travez de Internet. Aunque soporta LAN, y podría emularse a travez de Internet para jugar online... pero ya es casi 2007! Esta clase de faltas no pueden pasar.

Un título ideal para los padres, aunque puede entretener a mayores de a ratos. Nadie va a quedar impactado cuando lo pruebe, pero no les va a dejar gusto amargo en el paladar.



Puntaje

+ Divertido y rejugable.

− Simple, corto y no innova.

Un arcade de aviones de Snoopy

72%

muy bueno

Desarrollador: Traveller's Tales | Distribuidor: Eidos Interactive | Soporte Multiplayer: No posee

Bionicle Heroes

POR Juan Gabriel Venditti

LEGOS, ROBOTS, Y ALGO MAS...

Bionicle Heroes se basa en la licencia de Lego para ofrecer un producto para todo público. Más allá de parecer un producto un tanto sencillo al principio, demuestra que puede ser bastante entretenido para los más jóvenes. Veremos si logra aprobar, o simplemente es un juego más del montón.



Estamos básicamente ante un juego simplón, colorido y que busca adentrarse en las almas de los más pequeños, tal vez para los más experimentados pueda resultar un tanto frustrante y repetitivo, pero sinceramente es una linda sensación para pasar el rato.
Mas o menos explicando un poquito la historia, les comento que estamos en la isla de Voya Nui. Los Piraka la han invadido. Nosotros, llamados Héroe, deberemos detenerlos, haciendo uso de las máscaras de los TOA Inika y de sus poderes exclusivos: Jaller (fuego), Hahli (agua), Kongu (aire), Matoro (hielo), Hewkii (tierra) y Nuparu (piedra). El sistema de juego es sencillo, empezamos en una parte central y de ahí se nos irán abriendo las puertas a diferentes partes de la isla, estas partes a su vez están divididas en fases que debemos ir completando, ya sea matando a todo lo que se nos cruce por el camino o resolviendo puzzles bastante fáciles que no están a más de un clic del mouse.
De todas maneras convengamos que tampoco es avanzar y matar como si nada (si no lo hubiese tirado por la ventana), también debemos recoger máscaras que nos permitirán transformarnos en nuevos personajes con diferentes habilidades. Incluso para resolver algunos puzzles deberemos usar un personaje específico, de lo contrario nos resultará imposible avanzar. La cámara estará situada siempre detrás de nuestro personaje, lo que puede resultar un poco fastidioso, ya que tendremos que mover rápido el mouse si nos están atacando por la retaguardia.
Gráficamente hablando no es nada del otro mundo, cumple, y punto. Lo que pude observar es el gran color que presenta toda la isla, con buenas tonalidades y colores vivos. Salvo eso, lo mismo de siempre. Texturas simples y nada de grandes efectos especiales, cosa que el juego pueda correr en una PC medianamente a lo que se ajusta el bolsillo hoy en día.
Los controles son el mouse, y el direccional del teclado, prácticamente nada más. Fácil e intuitivo.
El sonido me dejó una buena sensación, mientras masacramos a todo lo que nos rodea, escucharemos una música apocalíptica y variará según nos enfrentemos a jefes de distintas fases.
Pero, no todo es color de rosa, Bionicle Heroes puede resultar excesivamente aburrido y tedioso para el jugador experimentado, si a esto le añadimos que no hay siquiera un solo botón de salto como para suponer que puede haber plataformas o un juego un poquito más complicado, y… te sacan un poco las ganas de seguir. Es, en pocas palabras, un juego para jóvenes que recién empiezan. Lo que no es malo, pero uno puede esperar siempre un poco más.
Conclusión: Un juego simple, entretenido. Un apartado técnico que cumple, pero no sobresale en ningún momento. Es un producto para la familia si lo quieren llamar así, que nos puede enganchar horas o simplemente podemos tirarlo al tacho de la basura. Aunque, volvemos en que está más destinado para los chicos. Más allá de sus contras, lo recomiendo, sobre todo para los fan's de Bionicle.

Puntaje


Técnicamente es muy prolijo, puede resultar entretenido para los chicos, una buena licencia explotada en juego.


Demasiado simple, la historia (o la falta de esta), repetitivo al extremo.

Un juego para todas las edades

70%

muy bueno

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 3Ghz – Placa de video de 128Mb con soporte para Pixel Shaders 3.02– 1Gb de RAM - 8Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Ubisoft | Distribuidor: Ubisoft | Soporte Multiplayer: Hasta 6 jugadores por Internet / LAN

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

POR Leandro Dias

HISTORIAS MÍNIMAS

Al momento de escribir estas líneas me encuentro frente al monitor sentado en mi cómodo asiento como de costumbre, mientras suenan de fondo los primeros acordes de una conocida canción de Black Sabbath. Mi reloj marca las 12 AM del día 21 de diciembre, es decir que hoy empieza el verano. El sueño sumado al calor agobiante que se hace presente en la habitación le quitan a uno todas las ganas de escribir una nota de unas 100 líneas de extensión. Si, como ustedes se imaginarán, tengo paja. Mi único deseo en este momento es mirar el techo y rascarme el higo cual senador nacional. Pero no puedo hacerlo, prometí tener mi nota lista para las 8 AM como máximo. Definitivamente no puedo ponerme a escribir en este estado, entonces voy a tener que hacer algo que nunca hice hasta ahora: agarrar el teléfono y llamar a unos contactos que podrían redactar algunas líneas como para rellenar y zafar la situación. Esperemos que alguien se encuentre despierto a esta hora.



EL PROTAGONISTA

Ser un agente especial no es una tarea sencilla. Obviamente hay tiempos buenos, en donde uno puede disfrutar de su trabajo y disfrutar de su trabajo a la vez de que ayuda a hacer del mundo un lugar mejor. Pero lamentablemente estos no abundan y en este preciso instante me encuentro en mi momento más oscuro. Desde mediados de los 80' que estoy metido en esto. No me quejo de mi suerte, más allá de que a veces cuesta dormir por las noches. Los rostros de personas que tuve que ejecutar me siguen persiguiendo durante las noches de insomnio, pero luego de tanto tiempo ayudando a mi país uno se acostumbra. Pero la situación en la que me encuentro actualmente es sin dudas la menos feliz que me tocó vivir. Todo comenzó unos meses atrás, cuando me encontraba realizando una misión en Islandia. Un joven novato estaba a mi mando y debía mostrarle cómo un agente debe moverse a la hora de enfrentarse cara a cara con el peligro. Pero todo salió mal y el muchacho fue asesinado. Si bien he visto a muchos compañeros morir, incluso en mis manos, esto fue distinto. Yo era el responsable de este novato y no pude protegerlo.



Sin embargo, una vez finalizada mi tarea, recibí la peor noticia que le pueden dar a un hombre. Mi única hija había fallecido en manos de un hijo de perra quien tuvo el descaro de conducir estando ebrio. De más está decir que a partir de ese momento nada volvió a ser lo mismo. Me inundó una terrible depresión y Lambert se vio obligado a licenciarme provisoriamente. No lo culpo ya que no me encontraba en condiciones de cumplir con mis obligaciones. Como suele decirse, el tiempo lo cura todo, o al menos sirve para atenuar aquellos recuerdos que nos impiden seguir adelante. Y a pesar del dolor que me provocaba la muerte de mi hija y que aun persiste, decidí aceptar una misión encubierta. Debía colarme en una cárcel y ayudar a escapar a un conocido terrorista para poder luego infiltrarme en la organización de la que formaba parte. No fue complicado realizar esta tarea y actualmente me encuentro formando parte de este grupo de extremistas. Increíblemente, ser agente encubierto es más complicado de lo que imaginaba. Porque tengo que mantener la confianza de ambas organizaciones sin perder de vista mis objetivos e ideales. Espero poder cumplir con mi deber sin caer o volverme loco en el intento.







EL GAMER TERCERMUNDISTA

Un año lamentable este 2006. Primero sale Oblivion, juego que esperaba por años y que finalmente tuve que correr con todos los detalles al mínimo porque mi 5600 XT ya se está volviendo obsoleta. Pero a pesar de eso, hasta ahora había podido correr todos los títulos salidos para PC. Hasta ahora.
Con toda mi ilusión me dispuse a instalar Splinter Cell: Double Agent, esperando que me dejase jugarlo con todos los efectos desactivados. La instalación terminó y finalmente te hago clic en el hermoso acceso directo. Cruzo los dedos. Sin embargo mis esfuerzos fueron en vano. El fucking juego necesita como mínimo una placa de video con Shaders 3.0. Luego de maldecir mi destino durante unos cuatro o cinco días, finalmente decido realizar una inversión navideña. Juntando todos mis –escasos- ahorros, logré reunir el dinero necesario para adquirir una GForce 6600 a secas. Y lo hago, con mucho dolor, porque mi idea era cambiar de VGA recién el próximo año. Pero por lo menos esta plaquita me serviría para disfrutar de los nuevos juegos, al menos provisoriamente. Estaba equivocado.
Llego a mi casa, más contento que quinceañera con tres novios, y coloco la placa. Que belleza señores, con esto finalmente podría correr el nuevo Splinter Cell. Y eso sucedió, al menos en teoría. Tuve que desactivar casi todos los efectos y aun así el juego se arrastra. Espero que mis insultos se hayan escuchado en las oficinas de Ubisoft.

EL FANBOY

¡Oh zí! ¡Qué belleza señores! Como no podía ser de otra manera ayer llegó mi tan ansiado Splinter Cell: Double Agent, hermoso título que encargué en Amazon.com varios meses atrás. Obviamente ya lo terminé unas dos veces y solo puedo decir que me voló la cabeza.
Ni bien inicio la partida se puede apreciar una bellísima escena cinematográfica. Pero esperen… ¡¡¡Es el engine en movimiento!!! Estuve babeando el teclado durante casi una hora hasta que reaccioné y me puse a apreciar en detalle el apartado gráfico. Nunca había visto algo semejante. Sam Fisher se ve más sexy que nunca ya que todos los detalles de su cuerpo están extremadamente cuidados. Además, los escenarios se ven de lujo y los efectos de luces son de otro planeta. Si ya nos parecían grandiosas las sombras de los títulos anteriores de la saga, esperen a ver estas. Sublime, simplemente sublime.
Ustedes se preguntarán que voy a hacer ahora que ya me devoré toda la deliciosa campaña single player.



La respuesta es sencilla, voy a jugar al modo multiplayer de Double Agent. Entre todos los modos de juego, se destacan dos que la rompen. El primero de ellos es el clásico co-operativo, que si bien son sólo tres misiones, sirve para poder experimentar con un amigo el placer de ser un agente secreto. Y el segundo, es el modo Mercenarios versus Espías, en donde estos últimos deberán infiltrarse sigilosamente en las bases enemigas sin armamento para robar información.
En fin, voy a pasar los próximos días jugando este maravilloso título. Si tuviera una novia le diría que no podría salir con ella. Lo mismo que si tuviera amigos. O un perro que no me ladre. Snif.

El redactor

Son las 7:06 AM y tengo menos de una hora para finalizar y entregar esta nota, a menos que quiera que el jefe de redacción se ponga su traje de cuero para azotarme mientras lee el último número de Playgirl. Como ya tengo la opinión de tres expertos en la materia, solo me queda concluir este análisis haciendo un pequeño resumen del juego.
Sin lugar a dudas, Splinter Cell: Double Agent es un juego innovador y notablemente distinto a los anteriores. A pesar de eso, mantiene intacto el espíritu de la saga, ofreciéndonos un producto sólido y divertido. Los más fanáticos se sentirán como en casa ya que la jugabilidad es prácticamente igual, con el agregado de dos medidores de confianza correspondientes a las organizaciones para las que trabajamos. Ahora que Sam Fisher es un agente encubierto, será necesario ser más sigiloso que nunca y no abusar de la violencia, a menos que queramos despertar sospechas.
En cuanto al apartado técnico, no puedo más que elogiar el trabajo realizado por Ubisoft, a pesar de que los requerimientos de hardware sean elevadísimos. También, algunos pequeños bugs se hacen presentes y la cámara se torna medio molesta en ocasiones. Pero más allá de los defectos, Splinter Cell: Double Agent es un juegazo, una compra obligada para estas navidades. Mi reloj marca las 07:17 AM. Soy lo que se llama un redactor cumplidor. *(Nota del Editor: Leandro entregó la nota un minuto después de la hora estipulada y no solo fue azotado, sino que también obligado a jugar Path of Neo durante doce horas seguidas)*







Puntaje

\+ Técnicamente maravilloso, una argumento de la San Flauta, sólido modo multiplayer

\- Elevadísimos requerimientos de hardware, algunos bugs.

Una vuelta de tuerca en la saga Splinter Cell

89%

excelente

Ficha técnica — Requerimientos mínimos: Procesador de 2.6Ghz, Placa de video de 128Mb, 512Mb de RAM, 5Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: MadDoc | Distribuidor: Bethesda softworks | Soporte Multiplayer: Hasta 2 jugadores por Internet / LAN

Star Trek: Legacy

POR Diego Bortman

Legado del tujes

Soy Trekker, he visto todas las series, todas las peliculas, he jugado a casi todos los juegos, desde las joyas viejas de ''Star Trek: 25th Anniversary'' y ''Star Trek: A Final Unity'', hasta las bazofias de ''Star Trek: Generations'' y ''Star Trek: Dominion Wars''; nunca pense que iba a salir un juego tan basura como estos dos en el universo Star Trek; y es verdad, son una joya comparado con el Legacy que se gana el premio al PEOR porteo de un juego de consola en la historia de la PC, ni que hablar de los juegos de Star Trek, la peor basura es esta; pero pasemos a describirlo en más detalles.

Hurgando en la bolsa de basura

¿Qué es Legacy?; la verdad que no se sabe, solo que es un juego pésimo, es un arcade espacial (?) ambientado lastimosamente en las 5 series de Star Trek que existen hasta la fecha: Enterprise, The Orginal Series, The Next Generation, Deep Sapce Nine y Voyager; como dije antes es un porteo miserable (aunque digan que fue producido independientemente de la version Xbox 360).

Hablando ya propiamente del juego, el mismo se trata de manejar distintos tipos de naves del universo ST en misiones que consisten primariamente en: destruir naves, destruir bases y destruir más cosas!! Yipiie por el espíritu de Star Trek tan bien representado en el juego, acá no habrá nada de diplomacia, investigación, solo un par de misiones de escolta; todo esto para desentrañar uno de los misterios mas grandes del universo Trek... cuantas minas se bajo Kirk... emmhh... el origen de los Borg

Beta testing mis polainas, dijo el abuelo Borg

Las características de este juego son fabulosas y casi se diría únicas y no correspondientes a ninguna época en la historia de los video juegos, sería gracioso de no ser por que es realmente triste que un juego haya salido en estas condiciones.
Los controles (imposibles de modificar desde dentro del juego, es inconcebible como pudieron pasar la etapa de beta testing) son un desastre, algunas teclas no son intuitivas para descubrir, algunas funciones que debemos realizar son combinaciones de teclas que no se encuentran ni remotamente cerca por lo que se dificulta su realización.
El único modo de cámara que tiene es básicamente una joda, no hay manera de lockear la cámara a un objeto y que éste quede fijo cuando se mueve el mouse, por lo que prácticamente durante todo el juego moveremos el mouse como oligofrénicos para dejar el blanco centrado en la pantalla y que el mismo no se deseleccione, amén de que no se nos cruce nada por el medio nuestro y del target por que si no se rompe el lockeo con el mismo... priceless.
Pero nada de esto es comparable al sistema de salvado del juego, realmente solo gente inoperante puede hacer que solo exista 1(uno) sólo slot y no haya más de un profile para más de 1 jugador, que lindo fue descubrir esto al llegar a casa y ver a mi cuñado jugando al Legacy y notar que gracias al autosalvado se borró mi campaña.



Brishhitos en la oscuridad

Lo único aceptable es el apartado de sonido, la música está buena aunque no pertenece a ninguna de la series; el plato fuerte son las voces; vuelve el pelado Patrick Stewart para hacer de Picard así como Avery Brooks para hacer de Sisko y los demás actores que representaron a los distintos capitanes de esta saga.
Preguntarán, por que le puse un puntaje tan alto a esta bazofia, sencillo, me hizo reinstalar viejas glorias del universo Star Trek como el Bridge Commander; salvo que sean masoquistas o familiares de la gente de Bethesda o Mad Doc, no vale la pena; transporten este juego al olvido y ocupen su tiempo en algo que valga la pena, después de todo estas son palabras de uno de los developers en el foro oficial: ''Este juego estuvo hecho hace unos cuatro años, hace 18 meses nos dieron poco tiempo para arreglarlo y sacarlo a la venta''
Warp away!



Puntaje


Las voces, un par de gráficos


Todo lo demás

Un juego de Star Trek bastante malo



30%

malo

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 1.4Ghz, Placa de video de 64Mb, 512Mb de RAM, 5.8Gb de espacio libre en el disco rigido

Desarrollador: Avalanche Studios | Distribuidor: Eidos Interactive | Soporte Multiplayer: No posee

JUST CAUSE

POR Mariano Martinez

RICO OF THE JUNGLE



Vamos a hacer esto rapidito… conciso… vamos al punto, ¿por qué? Por la sencilla razón que tengo al jefe de redacción respirándome en el cuello por que no le entregué la nota y no solo demanda mi sangre, si no también mi piel, mi alma y todo lo que forme parte de mi para golpearme hasta la muerte.
Comencemos hablando un poco de este juego salido en el corriente año, 2006 para los poco memoriosos, que vio sus primeros píxeles en la “vieja” nueva generación de consolas, la niña mimada del tío Bill la Xbox 360. Con unos gráficos mas que deslumbrantes en la consola los que somos pobres o al menos odian las consolas esperábamos un trato semejante en la futura conversión para la PC, pero como es costumbre las cosas fallan, si bien el juego gráficamente es hermoso, con una cantidad de detalles apabullantes, con la densidad de la jungla, el gigante mapeado y el detalle de los vehículos, en la versión de PC tampoco hay que dejar afuera a la música, ya que en las escenas de acción una música muy picante, muy… latina se posesiona del juego y hace que sigamos adelante. Como todo port que se le parezca falla en el punto prácticamente mas importante a la hora de jugar un juego, los controles, claro si alguno de ustedes tuvo la oportunidad de jugar a la versión de consola se da cuenta que los controles si bien son algo duros o lentos un poco de manoseo en la sensibilidad del mismo lo arregla, pero en la PC es como pedirle peras al olmo.

LAS OLAS Y EL VIENTO SUCUNDUM SUCUNDUM ...

Just cause nos hace poner en la piel de un despreocupado Rico Rodríguez, personaje que parece sacado de una mala película de los sábados de súper acción de los 80 (no olvidar el “aire” a Antonio Banderas que posee), que junto con un par de compañeros de la DEA o el FBI o alguna de esas agencias norteamericanas con siglas tienen que derrocar al dictador de turno, el déspota Salvador Mendoza.
Rico posee un extremadamente inútil arsenal que hace que de las decenas de armas solo valgan la pena el siempre amado lanza misiles y claro, la innovación del gancho que hace que nos sintamos Batman sin capa en el medio del caribe, que para ser completamente sincero agrega una brisa de aire fresco a un género tan usado como el que emplea just cause con la posibilidad de ir haciendo parasailing (o como se llame el deporte ese que te arrastran con un paracaídas). Rico además de ser el agente estrella por su brutal sensualidad y carisma (pfff) es prácticamente el campeón olímpico de destruir las leyes de la gravedad con las pequeñas pero divertidas hazañas que hacemos. Imagínense saltar de tropocientos metros de altura desde un helicóptero, ir caída libre y claro, apretando un boton abrimos el paracaídas (que dios solo sabe de donde sale semejante paracaídas sin mochila) pero también podemos caer apretando otro botón, así nomás, como quien no quiere la cosa en el techo del auto de policía que nos venia siguiendo desde la primera isla. Simpático, refrescante, quizás divertido… pero a la larga… repite y repite.

PUNTAJE

+ Mapeado gigantesco, buena música, simpáticas stunts
– Acción monótona, Modo historia corto

GTA en el caribe

69%

BUENO

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 2Ghz, Placa de video de 128Mb con soporte para pixel shaders 3.0, 512Mb de RAM, 400Mb de espacio libre en el disco rigido

Desarrollador: Naked Sky | Distribuidor: Valve Software | Soporte Multiplayer: No posee

ROBOBLITZ

POR Leandro Dias

EL DÍA QUE C-3PO SE EMPERNÓ A UNA HORDA DE TROPAS IMPERIALES

Los que leen asiduamente nuestro foro estarán al tanto de que el mes pasado se quemó mi combativa Ge Force 6600GT por lo que estuve unas semanas corriendo aplicaciones que no requieran de la utilización de shaders ni tecnologías similares (Nota del editor: estuvo mirando pr0n día y noche). Pero luego de juntar unos dolarotes, me decidí a comprar una 7600GT, como para tirar un añito más por lo menos. Luego de realizar la compra y estar más contento que jefe de redacción con dos chongos, necesitaba de un juego para probar el potencial de mi nueva VGA. Lo primero que se me ocurrió fue instalar Splinter Cell: Double Agent, pero la instalación sola tarda unos diez minutos. No podía esperar tanto. Entonces me puse a revisar que es lo que tenía a mano, y encontré casi de casualidad un título que me llamó la atención: RoboBlitz. Increíblemente esta pequeña bestia que ocupa tan solo 400 mb en el rígido es el primer juego en utilizar el Unreal Engine 3. No podía pedir nada más.



PODEROSO EL CHIQUITÍN

Básicamente, RoboBlitz se trata de un juego de acción en tercera persona en donde controlaremos a un robotito que debe proteger a su nave del ataque de unos piratas espaciales. La única forma de librarse de ellos será activando un cañón gigante y para ello deberá resolver una serie de puzzles más que interesantes. El punto fuerte se encuentra en la enorme libertad que dispondremos a la hora de resolver los puzzles, que por lo general necesitarán la utilización de los diferentes objetos del escenario. Por el contrario, la acción se vuelve un tanto repetitiva a pesar de la utilización de un arma similar a la Gravity Gun de Half Life 2 y de la implementación de un sistema de física fantástico.
La aventura consta de dieciocho niveles en total que pueden terminarse en unas pocas horas. Pero la rejugabilidad es inmensa ya que las variantes a la hora de completar una misión son inmensas.
Por su parte, el apartado gráfico es excelente a pesar de que no exprime ni la mitad de todo el potencial que tiene el engine para ofrecer. Son para destacar los sublimes efectos de iluminación y sobre todo la estabilidad del juego que corre como seda.
En pocas palabras, RoboBlitz es una de las sorpresas de este mes ya que nadie daba un mango por él y terminó siendo un producto más que digno. Recomendado para todos aquellos que están cansados de los shooters tradicionales y quieren algo para utilizar un poco el coco.

PUNTAJE


Los gráficos y la libertad al a hora de resolver puzzles.


Elevadísimos requerimientos de hardware, algunos bugs.

Un juego de puzzles y acción diferente

79%

MUY BUENO

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 2.2Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 3.5Gb de espacio libre en el disco rigido

Desarrollador: SunFlowers | Distribuidor: DeepSilver | Soporte Multiplayer: Hasta 4 jugadores por Internet / LAN

anno 1701

POR Gonzalo Lemme

RTS QUE PARECÍA, PERO NO FUE

No soy fanático de los RTS, lo admito, pero sé identificar claramente uno bueno de uno malo. Disfruté centenares de horas con RTSs como Command and Conquer, Age of Empires II, Warcraft entre otros, y este juego pintaba para estar dentro de los mejores. Sin embargo, hubo elementos importantes que decepcionaron. Generalmente, cuando adquiero un juego para mí, jamás juego el tutorial. Cada vez que analizo un juego para Gaming-Factor lo uso no sólo para ver que tal es el tutorial, si no para ahorrar horas de investigación en el juego, y si bien es cierto que no hay tutoriales demasiado malos, este es demasiado bueno. El tutorial del Anno 1701 está divido en 5 partes que a su vez está particionado en 36 partes habladas. Esta guía ayuda a entender todo y aseguro que pude empezar una partida sin tener problemas hasta la 3ra evolución de la aldea.



SISTEMA DE EXPANSIÓN Y EVOLUCIÓN

Si estos elementos no son el mayor acierto del juego, estoy muy cerca, cada ciudad tiene un centro urbano que como toda construcción, tiene un rango de alcance, toda casa que este bajo este rango puede participar de los eventos que ocurran en el. Sabiendo esto (se menciona claramente en los tutoriales) debemos tener una buena organización de nuestra ciudad. Aquí para evolucionar tenemos que cumplirles los deseos a nuestros ciudadanos y si sus casas no se encuentran bajo el rango de influencia no evolucionan, sin embargo, si obtendremos los edificios del próximo nivel.
A muchos les parecerá estúpido que las casas no evolucionen, pero la sociedad, cumple un rol importante… ellos son nuestra fuente de dinero. Cuanto más evolucionados están, requieren más bienes y servicios, y a la vez pagan más impuestos. Esto es bueno, pero como en todo, si no cumplimos con sus requisitos en cierto periodo de tiempo o le subimos demasiado sus impuestos, entran en huelga, y como son muy desconsiderados, prenden fuego hasta sus casas.
Otro sistema que se implementó bien fue el de las materias primas y elaboradas. Materias primas las entrega la isla en la que estamos, es decir, una isla tiene árboles (madera), peces en su mar (comida), canteras de hierro, canteras de arcilla. Para hacer por ejemplo, herramientas (bien necesario para cualquier construcción) debemos poner nuestras fábricas cerca de una cantera de hierro, al mismo tiempo, debemos crear lingotes de acero, que se crean con madera y hierro. Este producto va para las herramientas que sumado a más madera crean herramientas. Así como este elemento hay muchos más e incluso más elaborados.

Hasta este momento y siguiendo el orden de la campaña (que además de corta es aburrida) debemos llegar hasta la misión 6 (de nueve) para encontrar una pequeña guerra, y ahí Anno 1701 me falló.

"SISTEMA" DE GUERRA

Que mal, venía el juego muy encaminado… Entiendo que se deba utilizar las mecánicas del juego para todo y es casi obvio. Entiendo también que como la sociedad es importante las casas tengan mayor defensa y ataque que muchos edificios de defensa (en realidad no lo entiendo, es estúpido construir estos edificios carísimos, siendo que construyo cuatro casas a menor costo y tengo más ataque y más defensa), ahora lo que no entiendo es el desbalance general de las unidades. Al crear una unidad en Anno 1701 creamos una unidad de nueve tipos. Esto sería un aspecto positivo, ya que son caros pero salen muchos rápidamente, ahora lo que no entiendo es porqué una unidad vale una cierta cantidad de recursos y la misma unidad pero con más ataque y defensa (y sin explorar mejoras de unidades ni nada) sale casi igual. Además, es fácil la estrategia de conquista, crear 20 unidades con granadas implica la destrucción de cualquier base. Es un sistema a mi parecer mal empleado.
No creo que vayan a cambiar este aspecto, debido a que el juego esta más orientado a la expansión de las aldeas que a la guerra en sí, pero debo decir que el modo "conquista" en el multijugador se vuelve aburrido debido a estos elementos ya mencionados.



COMO SIEMPRE, Y PARA NO PERDER LA COSTUMBRE: LA AMBIENTACIÓN DEL JUEGO

Como es de costumbre guardo uno o dos pequeños párrafos para la ambientación general y demás detalle estético. Este juego en ese sentido es raro, promete a través del tutorial y de la campaña, buenas voces y música ambiental que cambia según el momento que nos encontremos y según el grado de evolución, sin embargo, y debo decir que me asombró, durante una partida común tenemos música monótona y aburrida, por lo que recurrí al viejo truco de poner música externa y bajarle a 0 el sonido general del juego, una lástima.



PUNTAJE

+ El sistema de expansión y evolución es claramente un acierto. El tutorial.

– Las campañas, sistema de guerra, ambientación monotona.

Un RTS con algunas cosas interesantes

79%

MUY BUENO

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 1.4Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 2Gb de espacio libre en el disco rigido

Desarrollador: Firaxis Games | Distribuidor: 2K Games | Soporte Multiplayer: Hasta 4 jugadores por Internet / LAN

Sid Meier's Railroads

POR Darío Sardella

JUGANDO A SER UN MAGNATE... O A LOS TRENCITOS.

Desde la invención de la rueda, la obsesión del hombre ha sido encontrar medios cada vez mas rápidos y eficientes de transportar viajeros y mercancías a destinos lejanos. Los romanos recurrían a hendiduras y surcos en las calzadas para mejorar la fluidez y velocidad del tráfico.
En 1804 se invento la locomotora a vapor. En un principio, al sustituir al caballo en el trabajo de carga, se ganó el sobrenombre de "Caballo de hierro". La locomotora y los raíles por los que se desplazaba, revolucionaron los medios de transporte y se convirtieron en la fuente de inspiración de empresarios con visión de futuro, así como de las generaciones de cantautores.
Casi de la noche a la mañana hizo posible el transporte de cargamentos entre distancias muy grandes, y la industria del ferrocarril se convirtió rápidamente en la gallina de los huevos de oro para terratenientes y magnates de la misma. Por primera vez, los viajes a larga distancia eran una realidad, y surgieron nuevas industrias, leyendas y un nuevo folclore para satisfacer las necesidades y anhelos de una población con mayor grado de movilidad. Sid Meier's Railroads, nos transporta a ese trascendental período de la historia de la humanidad.
Seremos el presidente de nuestro propio ferrocarril, y nuestro trabajo consiste en ser mejor, más rápido y más brillante que nuestros peores, lentos y estúpidos competidores. Básicamente, esa es la premisa de este juego, una "remake" del Railroad Tycoon en el que Sid Meier participara, y que tantas horas me tuvo enganchado en los 90.



ADMIRANDO EL PAISAJE.

Definitivamente el aspecto gráfico de este juego es un orgasmo visual para un tycoon (género que raramente necesita de un aspecto visual sobresaliente). Modelos detallados, texturas coloridas, paisajes realistas, eso no alcanza para describir la belleza y solidez de sus gráficos. El engine parece ser el de Civilization IV (con unos cuantos cambios), y tanto los pueblos y ciudades como los caminos e industrias, irán mutando con el paso del tiempo, el crecimiento, o las tecnologías, cosa que también sucede con nuestros trenes. Con el zoom máximo podremos ver a la gente subiendo y bajando en las estaciones, circulando en las ciudades, así como también trabajando en las industrias o a los animales pastando en los campos, lo cual da bastante atmósfera al juego. El único problema de todo esto, es que si tienen una maquina que roza los requerimientos mínimos, van a necesitar al menos el doble de memoria ram para que el juego les ande bien y eso con todo los detalles al mínimo, sin embargo al día de la fecha ya salió un patch que mejora un poco el rendimiento.

CONDUCIENDO LA LOCOMOTORA

Una vez que dejamos de lado los gráficos y nos centramos en lo más importante, la jugabilidad, podemos decir que es la estrella del juego. Se nota por todos lados el cariño puesto por Sid Meier en mantener la jugabilidad original y expandirla hasta los límites. Tenemos 2 modos de juego principales: Single Player y Multiplayer y en ambos podremos jugar contra 3 oponentes, como máximo, y ambos modos utilizan los mapas ya creados, o generan uno al azar.
Todo comienza con una ciudad predefinida o asignada al azar, donde podremos comenzar nuestro poderoso imperio del ferrocarril. A partir de ahí, nos expandimos a otras ciudades, creamos líneas de trenes, empezamos a comprar industrias ubicadas en ciudades o creamos nuevas si hay solares vacíos. A medida que el juego avanza podremos ir comprando más de nuestras acciones para evitar que caigan en manos de los oponentes y a la vez, comprar sus acciones para acabar con ellos.
Un detalle que por cierto es más que interesante, es que al comprar las industrias, ya no son nuestras automáticamente (a no ser que la creemos nosotros), sino que ahora participamos en una subasta donde tanto nosotros como los contrarios pueden hacerse con ella. Y esto se aplica a otro nuevo agregado: las patentes de tecnología; dichas patentes, si ganamos la subasta, nos otorgarán el beneficio de tener la tecnología exclusivamente para nosotros durante 10 años, y sus beneficios pueden ir desde mejoras en la velocidad cuesta arriba, hasta nuevos puentes, raíles, y mejoras en los vagones tanto de pasajeros como de carga.
En cuanto a los trenes en sí, comenzamos con un vetusto modelo de los creados por Campbell, y terminaremos teniendo modernos trenes balas. A medida que van llegando nuevos modelos al mercado, veremos sus ventajas, desventajas respecto a los anteriores y quizás decidamos pasarlos por alto. Un detalle que merece ser destacado, es que ahora nos dicen el área de especialización de la locomotora ya sea transporte de pasajeros o mercancías, cosa más que útil dado que en el viejo Railroad Tycoon era decepcionante comprar un último modelo para descubrir que no era tan bueno transportando mercancías como el anterior.
La física esta bien representada, y veremos que les cuesta bastante tomar impulso en las cuestas, sobre todo si llevan mercancías, y que si no tenemos suficientes vías podemos producir accidentes o demoras en el trafico.
El Multiplayer, si consiguen buenos compañeros, es simplemente el modo mas adictivo de este juego, dado que desata la competencia mas cruenta que haya visto en un tycoon y es divertidísimo.



AAAH, EL SONIDO DEL MOTOR A VAPOR.

Tanto la música como los efectos de sonido merecen una mención especial. La música no solo es variada, sino que irá cambiando con la época y no suele ser monótona, algo que suele pasar en este tipo de títulos. Los efectos de sonido, desde ya son espectaculares. Tanto los ruidos de la locomotora como los de las ciudades e industrias son distintivos. A medida que vayamos cambiando la locomotora, cada una tendrá su sonido característico, y si conseguimos mejoras en las tecnologías, iremos viendo cambios en su sonido.

BAJÁNDONOS DEL TREN.

Definitivamente, este juego es hermoso en todo sentido,y tiene muy pocas contras, además de que lo poco que le falta pasa a ser algo superfluo en comparación con el resto de lo que si tiene. Sin embargo ya que estamos, lo único criticable seria el rendimiento en máquinas que están en los requerimientos mínimos, y la falta de automatización en algunas ciudades, lo que nos obliga a estar pendientes de cada una, cosa que en Railroad Tycoon 2, se podía solucionar contratando un director para dicha ciudad. Si podemos pasar esto por alto usando la pausa del juego, es sencillamente EL tycoon de ferrocarriles y no los va a decepcionar ya sean fanáticos o novatos en este género.



PUNTAJE



La ambientación, la adicción, el multiplayer, los detalles, casi todo



La falta de automatización, exigente en hardware

EL Tycoon de ferrocarriles.



CLASICO

Ficha técnica — requerimientos mínimos: Procesador de 500 Mhz, Placa de video de 64Mb, 128Mb de RAM, 400Mb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Strategy First | Distribuidor: Malfador | Soporte Multiplayer: Hasta 8 jugadores por Internet / LAN

SPACE EMPIRES V

POR Gonzalo Lemme

OH DIOS...

Venía bien, dos o tres títulos de gran calidad, una de calidad aceptable… Lentamente sentí que mi suerte cambió… Dios… ¿por qué este juego?

400 MEGAS DE PURO...

…Dolor. El juego instaló rápido, premisa de que también podría llegar a desinstalar rápido. Pero yo le tenía fé. La gráfica no importa tanto cuando el juego es bueno, es simplemente condicionante del puntaje.
Desde el tutorial hasta la "Campaña" es pésimo, el sonido monótono y aburrido, una ambientación tan triste en todo sentido, de tal magnitud que da ganas de desinstalar a los 10 minutos, la pésima jugabilidad demuestra que clase de producto mal logrado obtuvieron en Strategy First…

Pero sin embargo, soy paciente, y no duré 10 minutos; logré un record mental de sentarme a jugar 180 minutos a un título que no debiera ser instalado en ninguna PC. Ante tanto asco decidí revisar sitios a ver si era el único que pensaba así. Mi sorpresa llegó cuando en varios sitios postearon puntajes superiores a ¡¡40%?!





QUE ME ESTABA PERDIENDO

Hay algo que todos estos sitios sabían, y que yo no… Debía volver a jugar este título con la sórdida esperanza de que algún contenido me deslumbre, pero, como siempre, vivo errado. Un único elemento me gustó y es que a las naves se las puede equipar de formas tan diversas que dos naves del mismo costo pueden ser totalmente distintas. Algo así como que una catapulta en el Age of Empires II, tenga diferentes cantidades de piedras, lo que le permitiría ir más rápido, o similares. Lamentablemente le falto un juego que lo acompañe.

ACEPTO QUE NO TE HAYA GUSTADO Y TODO... PERO ¿Y EL JUEGO?

Si se hicieron esta pregunta… es por que hasta ahora no se dieron cuenta que es tan malo el juego, es tan malo el escenario donde se desarrolla, que es mejor mencionar esta bitácora de sucesos a que les cuente mediante mi desagrado la cantidad de odio que me generó este título, aunque creo, que se ve reflajado.

Una última… La instalación es mas rápida que la desinstalación. Eso es malo.

PUNTAJE

+ Ummm… ¿Nada? Aunque armar tus propias naves no está del todo mal.

− Si hasta ahora no lo notaron hago hincapié en mi segundo párrafo.

Un asco, así lisa y llanamente.

20%

PATETICO

Ficha técnica — requerimientos mínimos: Procesador de 2Ghz, 512Mb de RAM, Placa de video de 128Mb; 4.5Gb de espacio libre en el disco rígido.
Desarrollador: Ingram Entertainment | Distribuidor: 2k Games | Soporte Multiplayer: Hasta 2 jugadores Internet / LAN

TOP SPIN 2

POR Gonzalo Lemme

LA SOMBRA DEL VIRTUA TENNIS 2

Estaba ansioso cuando me enteré de que por fin había un juego de tenis entretenido, algo nuevo, pero no. Una larga instalación, muchísimos requerimientos para un juego que no lo vale, y que encima (y lo tomo a modo de cargada) tiene como representante del tenis argentino a… ¿¡CORIA?!... Y eso que es un juego reciente…

EMPECEMOS...

De buena gráfica aunque no impactante por los requerimientos y de pésima jugabilidad (si no tenemos un gamepad, acostumbrate con el Mouse) Top Spin 2 es una muestra de lo que le pasa al FIFA con el Pro Evolution Soccer… Todo, pero todo, es repetido y hace quedar a la otra franquicia, aun mejor. No sólo nos vemos obligados a usar el Mouse (que ya de por sí es incomodo e inmaniobrable), sino que también debemos acomodar la pelota con el mismo. Otra de las muestras de los fantásticos ports de XBOX (360 en este caso) a PC.
Siendo que el Virtua Tennis 2 tiene sus minijuegos que nos hace avanzar en golpes y además debemos ganar partidos hasta ser Top 1, ¿cómo un competidor no lo va a imitar? Además de imitar algunos mini-juegos, también los nuevos agregados son aburridos, y no dan ganas de ser Top 1.

ALGO BUENO DEBE TENER...

El que busca encuentra, con ese lema empecé a buscarle aspectos positivos, y la verdad costó; quizás la ambientación o me pareció, hace mucho que no hay títulos de tenis, entonces cualquier cosa viene bien, pero la verdad me defraudó… En mi caso yo espero la versión 3 para poder disfrutar un buen juego de Tenis (Ojo, espero la versión 3 del Virtua Tennis ya que si viene otro port de este estilo, no solo me va a generar un mayor odio hacia la consola de Microsoft, sino que me va a agarrar odio a los desarrolladores de juegos.)

Positivo, como decía está el tema de la ambientación, el umpire tiene buenos comentarios, la musica es entretenida (obviamente en los momentos que debe haber música, y no durante el partido) y los sonidos de gritos de los jugadores, pelotas y golpes es bueno. Lamentablemente, para cualquiera como yo que esté sediento de un buen juego de Tenis, tendrá que esperar la salida del ansiado Virtua Tennis 3, o probar con esto que yo, por lo menos, no lo recomiendo.

PUNTAJE


Ambientación y nada más, aunque hay pocos juegos de Tennis…


Una copia barata del Virtua Tennis 2 con demasiado agregado gráfico.

Raquetas agujereadas


35%

MALO

Ficha técnica — Requerimientos mínimos: Procesador de 1Ghz – 128MB de RAM – VGA con soporte DirectX.
Desarrollador: Sports Interactive | Distribuidor: Sega | Soporte Multiplayer: No posee

FOOTBALL MANAGER 2007

EL FÚTBOL EN TODO SU ESPLENDOR

POR Juan Gabriel Venditti

Llega la versión 2007 del aclamado simulador de fútbol de la mano de Sega y Sports Interactive. Para algunos, el sucesor del glorioso Championship Manager, ¿será verdad? Básicamente, ¿Qué es Football Manager 2007? Este simulador futbolístico comenzó su recorrido como heredero justamente de la saga Championship Manager, hasta la entrega 4 para no confundir con las actuales ediciones, ya que Sports Interactive también creó esa saga. Nuestro objetivo consiste en conseguir que el equipo que dirijamos llegue a lo más alto. Aunque suena fácil, el largo camino de un director técnico está lleno de obstáculos que debemos superar si queremos ser el mejor.
Adentrándonos en lo que respecta al juego en sí, les comento que la base de datos que posee es sencillamente increíble: será posible manejar clubes de más de cincuenta países y más de 300.000 jugadores.
Ni bien empezamos nuestro recorrido triunfal como entrenador, podremos elegir que tan grande queremos que sea la base de datos. Tendremos que tener muy en cuenta las posibilidades de nuestra PC, ya que de esta selección dependerán los futuros tiempos de carga. Una cosa a considerar es nuestra nacionalidad, edad y equipo favorito. Pero, ¿por qué digo esto? Sencillo, gracias a la nacionalidad podemos tener más posibilidades de traer al equipo a un jugador de ese país y la elección de un equipo favorito hace que ese club sea más "amigable" con nosotros a la hora de traer jugadores. Una linda y original iniciativa por parte de la empresa desarrolladora.
Pasando a los gráficos, no nos vamos a engañar ya a ésta altura… Football Manager 2007 es ir de menú en menú, de plantilla en plantilla y de táctica en táctica, pero jamás veremos un polígono en 3D. El único cambio en pantalla se produce cuando entramos a "jugar" el partido, ahí se nos mostrará un campo de juego en 2D y a los jugadores en forma de "bolita". A pesar de que a simple vista puede parecer muy sencillo, en la práctica el engine demuestra todo lo contrario. Los movimientos de los jugadores son bastante reales y aunque no podamos diferenciar bien cuando el futbolista patea o cabecea al arco, abajo del campo de juego nos aparecerán unos textos que nos irán orientando con las mejores jugadas del partido y con todo lo que acontece.
El sonido… me pregunto si ésta palabra existirá en el diccionario de Sports Interactive, porque, la verdad, el sonido brilla por su ausencia. Solamente escucharemos pequeños murmullos en celebraciones de goles y voces provenientes de las hinchadas, pero sinceramente nada del otro mundo. Ni siquiera en los menús hay una música amigable como para hacer más llevadera la experiencia de juego. Mi recomendación es, agarren su reproductor de música, pongan su banda preferida, y a jugar.
Pasamos a la jugabilidad, hablar de ésto en éste título es hablar de algo inmenso.
Las posibilidades son casi infinitas, la base de datos es tan grande que jugar con clubes de más de cincuenta países es algo fuera de lo común, ni hablar si a eso le sumamos las selecciones nacionales. El único problema reside en que al elegir una liga, muchos jugadores importantes que juegan en otros países no se encontrarán disponibles. Este recorte en la base de datos se realizó para que los tiempos de carga no sean tan elevados, pero resulta bastante molesto en especial si tenemos en cuenta que en las versiones anteriores esto no sucedía.
Los menús están completamente bien ubicados, cosa que hasta los jugadores más inexpertos tengan todo al alcance de un solo clic, incluso en el caso de perdernos, basta sólo con apretar F1 y saldrá un manual explicativo de los pasos a seguir.
La interacción con los jugadores se ha mejorado muchísimo en esta entrega, podremos tener charlas técnicas en los entretiempos, al comienzo y fin de los partidos, alentando a nuestros muchachos o simplemente matándolos a puteadas (bueno, no tan así). También podemos hablar con cualquier futbolista del mundo usando los medios de comunicación. Gracias a ello, podremos conseguir que un crack que nos interese sienta predilección hacia nuestro equipo o, dentro de nuestra plantilla, opinar sobre el estado físico de nuestros dirigidos para que sus actuaciones sean mejores. Otro gran punto en esta nueva versión es que ahora los clubes pueden ser comprados al mejor estilo Chelsea e incluso hasta los presidentes pueden meterse en las negociaciones y pedir más guita o simplemente traer jugadores sin nuestra aprobación.
La prensa, también dirá presente en esta versión, hasta saldrán rumores en los diarios en los cuales tendremos que contestar si lo que se dice es cierto, poner paños de agua fría a la situación o bien responder con soberbia.
Realmente si tuviera que seguir comentando todas las posibilidades de FM 2007 podría terminar escribiendo una Biblia del fútbol. En este título vale casi todo, es la realidad absoluta hecha simulación. Sencillamente excelente por donde se lo mire.











Horas y horas de diversión, manejo más sencillo e intuitivo.

– El sonido, practicamente, no existe. "Recortes" en la base de datos.

Juegazo al que le faltó solo un cachito



EXCELENTE

Ficha técnica — **Requerimientos mínimos:** Procesador de 800Mhz – Placa de video GeForce 3 o ATI Radeon 8500 o superior – 256Mb de RAM - 1.5Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Konami | Distribuidor: Konami | Soporte Multiplayer: Hasta 8 jugadores por Internet / LAN

Pro Evolution Soccer 6

POR Leandro Dias

EL REY SIGUE FIRME EN EL TRONO

Estamos en vísperas de Noche Buena y el espíritu navideño también se hace presente en Gaming Factor. Por eso voy a contarles una tierna historia relacionada con la Navidad, que por suerte no tiene a Tom Hanks de protagonista. Resulta que había un niño que pasó casi todos los años de su corta vida sin conocer la saga Winning Eleven o en este caso, Pro Evolution Soccer. Esto se debía a que Papá Noel le dejaba cada año en su arbolito la nueva edición de FIFA, es decir prácticamente le daba el mismo juguete año tras año. El pobre muchachito se preguntaba por qué le sucedía esto. La razón era simple: no leía Gaming Factor. Todos sabemos que los niños buenos que leen esta maravillosa publicación reciben a fin de año los mejores títulos disponibles para PC. Entonces, nuestro desdichado pequeñín comenzó a hacer las cosas bien y finalmente recibió el hermoso Pro Evolution Soccer 5. Un año ha pasado desde que esto ocurrió. Entonces, la pregunta que nos hacemos es ¿Konami habrá hecho los deberes y le otorgará a los dulces retoños un juego diferente, innovador, con respecto a la edición anterior? La respuesta al final de la nota, queridos lectores.



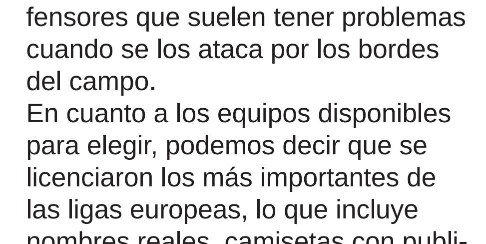
¡ESTÁS IGUAL!

Suena raro decirlo, pero me siento un poco desilusionado con Konami al momento de escribir estas líneas. Porque si bien el apartado gráfico de su juego de fútbol no fue nunca maravilloso, por lo menos evolucionaba un poco entre entrega y entrega. Pero esta vez no sucedió dicha evolución, por lo que visualmente Pro Evoution Soccer 6 es idéntico a su predecesor. Igualmente, el engine todavía se la banca bastante bien, pero se hace necesario un cambio para el año próximo. El único retoque que puede apreciarse a simple vista gira en torno a las animaciones, que se han suavizado y agregado unas propias de cada futbolista.



Por su parte, el sonido sigue teniendo la excelente calidad de siempre. Al comenzar un partido se empiezan a sentir las explosiones de los fuegos artificiales y los cánticos de la hinchada. Estos últimos varían de acuerdo con las distintas situaciones del encuentro. El ejemplo más claro de esto se produce cuando un jugador se lesiona y aun así no se detiene el juego. Entonces la hinchada comenzará a chiflar hasta que alguien tire la pelota afuera de la cancha. Todo esto hace que la ambientación lograda sea fantástica, especialmente a la hora de jugar finales con estadio lleno. El único problema se relaciona con los comentarios de los relatores, al menos en la versión en español. No solo dicen una incoherencia tras otra, sino que además se confunden los resultados. Es chistoso ver como el marcador indica un cero a cero mientras los comentaristas elogian a los equipos por la enorme cantidad de goles concretados.



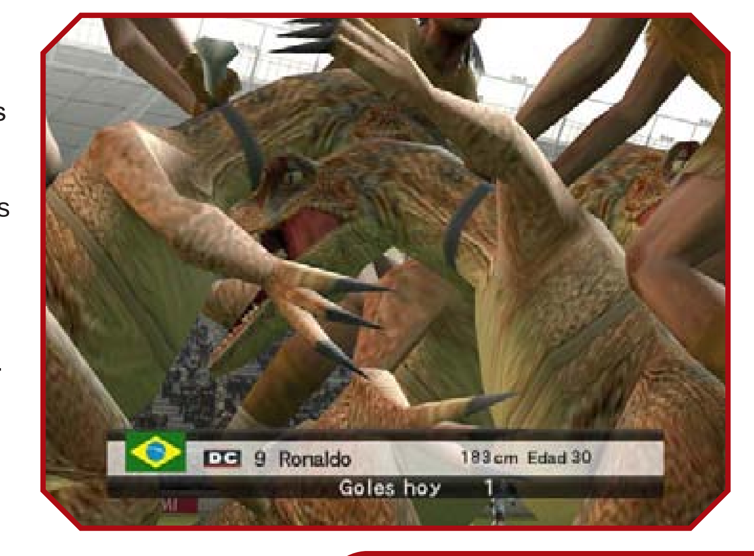


¿QUERÉS MÁS REALISMO? ANDÁ A JUGAR A LA PLAZA...

Como era de esperarse, la jugabilidad de la saga sigue evolucionando en cada nueva entrega. En esta edición, el nivel de realismo alcanzado es sencillamente impresionante. Lo más notorio sin dudas es la diferencia de velocidad de los partidos con respecto al juego anterior. Llegar al arco contrario con peligro puede tornarse en toda una hazaña si ambos equipos están bien plantados dentro del campo. Ni se les ocurra intentar gambetear a medio equipo con un lateral como en la competencia porque es un suicidio. Para generar una situación riesgosa será necesario realizar una gran cantidad de pases cortos para penetrar en la defensa rival. Pero lo bueno es que no hay una sola forma de convertir un gol, sino que las alternativas para lograrlo son infinitas.

El comportamiento del balón y de los jugadores también ha sido mejorado. Se siente en cada movimiento el peso de la pelota que cada vez es más difícil de controlar, especialmente si tratamos de maniobrar mientras corremos. Esto hace que la curva de aprendizaje sea un tanto elevada y frustrante en un principio para los menos experimentados. También se han agregado nuevos movimientos especiales para realizar con las grandes estrellas y la posibilidad de salir jugando rápido luego de una falta para tomar desprevenido al rival.

¡SIGA, SIGA!





Sin lugar a dudas el apartado donde ha habido más novedades es en todo lo referente a la IA. Entre otras cosas, los delanteros ya no suelen caer en posición adelantada tan fácilmente y los arqueros dejan menos espacios en las salidas. Sin embargo, todavía persisten los clásicos errores tácticos en los defensores que suelen tener problemas cuando se los ataca por los bordes del campo.

En cuanto a los equipos disponibles para elegir, podemos decir que se licenciaron los más importantes de las ligas europeas, lo que incluye nombres reales, camisetas con publicidades y un largo etcétera. Las escuderías menos importantes, como lamentablemente River y Boca, no fueron licenciadas pero por lo menos pueden ser elegidas.

Un detalle interesante es la posibilidad de comprar trajes especiales para disputar los partidos. Estos son tres y muy originales, pudiendo montar velocirraptors, avestruces o jugar disfrazados de pingüinos. Obviamente, para habilitar estos agregados será necesario acumular una gran cantidad de puntos que se obtienen ganando campeonatos y ligas.

Más allá de que no se modificó en nada el apartado gráfico y de algunos problemas menores, Pro Evolution Soccer 6 sigue siendo el mejor juego de fútbol del mercado. Así que niños, pueden dormir tranquilos porque Papá Noel les traerá un hermoso regalo.




Jugabilidad increíblemente realista, jugar arriba de un velocirraptor


Poca evolución gráfica, algunos errores en la IA

Futbol del bueno

84%

EXCELENTE

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 2.2Ghz – Placa de video GeForce 6600 o Radeon 9800 o superi-ores – 512Mb de RAM - 500 Mb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Techland Distribuidor: Ubisoft Soporte Multiplayer: Hasta 32 jugadores por Internet / LAN

Call of Juarez

POR Darío Sardella

COMO SAMUEL JACKSON, PERO EN EL FAR WEST

Ubisoft, empresa francesa de distribución de videojuegos me dio muchas gratas sorpresas a lo largo de su historia. Desde las sagas Prince of Persia y Splinter Cell hasta otros no tan nuevos como Rayman 2. Si bien últimamente esta tratando de seguirle el juego a EA Games con su política de franquicias, lo hace balanceando esto con producciones innovadoras, de estudios desconocidos o independientes. Far Cry y Beyond Good & Evil son una clara muestra de ello.

A LA CLINT EASTWOOD.

Call of Juarez nos relata la historia de sus 2 protagonistas. El primero, Billy, un muchacho que gracias a que no saben el nombre ni apellido de su padre, fue apodado Candle debido a un misterioso medallón que le dejo su progenitor. El mismo, tras ser adoptado sufrió los abusos de su padrastro y escapó del pueblo de Juarez. Un año después, vuelve tras varios infortunios en sus aventuras, y decidido a encontrar un misterioso tesoro que se rumorea que Hernán Cortez escondió en dicho pueblo, nada menos y nada más que el legendario tesoro perdido de Moctezuma.
Por una de esas casualidades de la vida, el muchacho tras tratar de tener una pequeña aventura y sin pagar para colmo, con una querida amiga suya a quien no veía hace 1 año, termina escapando del posadero del Saloon, y además, siendo acusado de la muerte de sus padres adoptivos.
Tras ello nos es presentado el segundo personaje, el reverendo Ray, un misterioso cura que se dedica a traer la salvación de las almas, fanático religioso y hermano del padre adoptivo de Ray. Así el juego consiste en tratar de limpiar el nombre de Billy y encontrar el tesoro, a la vez que con el otro personaje trataremos de llevar al mismo a la horca.



MIRA, MIRA! SIN MANOS!.

En cuanto a la jugabilidad, la misma esta dividida en episodios por personaje e ira develando poco a poco la más que interesante trama – a pesar de ser un poco cliché y previsible – del juego. Ambos personajes tienen sus propias características y modos de juego. Billy, de rasgos aborígenes, tendrá como habilidades especiales una buena vista que le permite hacer zoom, trepar, nadar y correr bien. Además ira armado con arco, flecha, revólver, rifle y látigo, siendo este último el más interesante y versátil para el uso apuntado hacia el stealth que se le da a este personaje. Dicha arma será utilizada al mejor estilo Indy para desarmar oponentes, colgarse de ramas o travesaños para así alcanzar lugares de otra manera inaccesibles, y para atacar.
En cambio, el Reverendo Ray, todo un autentico “duro”, ex–pistolero devenido en cura no tan amable tendra una fuerza enorme para mover objetos, pateara a los chicos malos, resiste más que su contraparte Billy dado que usa una pechera de hierro que le permite absorber mejor el daño, y sera un dios de las armas de fuego, con sus dos habilidades especiales: Concentration y Rapid Shot. La primera según el arma que se use, será o Slow Motion (escopeta y rifle) o una especie de Gun Katas (revólveres) en la que veremos dos cursores aparecer, entraremos en modo auto-aim y a medida que nuestros desafortunados enemigos aparezcan en nuestro rango visual, serán p0wneados al mejor estilo John Preston en Equilibrium.



MAY THE LORD BE WITH YOU. BANG!

Sin dudas, el mejor personaje para un juego ambientado en el Far West es el reverendo Ray. El mismo es la estrella de todo el juego. Uno no puede no quererlo, porque es el tipo de personaje que si no te cae bien te mata. Y dicho sea de paso lo va a hacer citando a la Biblia. Y por si acaso te pega con ella. Es un viejo, duro, rápido con el gatillo, y un psicópata total. Prácticamente pude ver a Samuel Jackson en Pulp Fiction al pensar en Ray. Es un antihéroe carismático, y su voz esta muy bien actuada.
En cambio Billy, es el que desalentará a muchos jugadores dado a que su stealth, esta implementado en muchas ocasiones, al pedo. Si bien hubo ocasiones en que me sorprendí de algunos detalles, como que el clima y los sonidos del lugar jueguen un papel importante en el stealth. Podremos aprovechar para hacer ruido cuando haya ráfagas de viento, o truenos, pero a la vez tendremos que tener cuidado con los charcos que deja la lluvia o con los pedruscos de las ventiscas.
Ray, si bien es excelente en todo el juego como personaje, tiene un par de secciones aburridas también, y las mismas son las cabalgatas, dado que el maldito caballo de turno es mas duro de manejar que una mula. Hacerlo mientras tratamos de apuntar no es tarea fácil y nos ocasionara muchas muertes.

OH, THE SALOON NIGHT SONGS



El juego brilla en la ambientación realista y el sonido. El amor puesto en los detalles es asombroso, veremos gente circular por los pueblos, bostas de caballo por aquí y por allá, algunos vagos torrando, y el sheriff de turno haciendo su trabajo. Gráficamente, me recordó bastante a Oblivion, a pesar de ser mucho mas liviano y con una mejor solidez en exteriores e interiores. Eso si, si pretenden notar la maravilla grafica que es, van a necesitar una pc última generación, aunque se puede jugar tranquilamente con todo al mínimo.

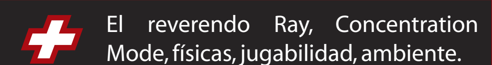


El sonido también es un párrafo aparte, tanto la música como los sonidos ambientales acompañan a la perfección el ambiente gráfico, y nos dan la sensación de realmente estar en el lejano oeste. El voice acting también es muy bueno, y la banda sonora es excelente.
Sin embargo, si tuviera que mencionar algo contra la ambientación, es una pequeña política que Ubisoft obligó a usar a los desarrolladores: no dejarnos hacer uso excesivo de violencia, alias, no podremos disparar a los cadáveres, animales, o inocentes. Entiendo que quisieron que el juego fuera apto para todo publico, pero... esto ya es estúpido, el mismo está ambientado en el far west, y nos la pasamos matando gente, por más que sean malos...

CERRANDO EL LAZO.

En definitiva, un juego bastante divertido y ambientado en una época más que interesante, pero que sin embargo pudo haber sido mas atractivo sin el frustrante stealth que desanimará a muchos jugadores - aunque si le dan una oportunidad, se van a divertir – con una buena historia, y un personaje que patea culos -sobre todo a su contra parte-.

PUNTAJE



\+ El reverendo Ray, Concentration Mode, físicas, jugabilidad, ambiente.

\- Billy Candle, el sistema de stealth al pedo, la politica de Ubisoft.

Un Far West FPS digno.

80%

EXCELENTE

Ficha Técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1Ghz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM - 1.4Gb de espacio libre en el disco rigido

Desarrollador: Microsoft Games | Distribuidor: Microsoft Games | Soporte Multiplayer: Hasta 32 jugadores por Internet

FLIGHT SIMULATOR X

POR Maximiliano Nicoletti

CLEARED FOR TAKE OFF...

Roger, torre de control, Lima Víctor – Golf Foxtrot Romeo listo para despegar por pista 2-5. Recen porque nuestros flaps hayan sido reparados propiamente, o este va a ser un vuelo tan corto como aquel episodio de Wings en el que… Bueno, no, eso no importa.

-Señores pasajeros, este es su comandante hablando por megáfono, ya que el sistema de sonido interno no funciona. En breve estaremos despegando del aeropuerto de Ezeiza con destino al Laboratorio del Terror™. En momentos nada más sentirán el ligero empujón de los motores acelerando, con una ligerísima turbulencia, debido básicamente a que… No tenemos tren de aterrizaje desde lo de aquel vuelo bajo a orillas de Alcatraz. El vuelo se desarrollará a 35000 pies de altura, con una velocidad crucero de unos 500km/h. Durante el vuelo, y debido a que no poseemos sistema de TV interna, estaré destruyendo su paciencia analizando las vistas y novedades que esta nueva versión del simulador de vuelo comercial de Microsoft, Flight Simulator X, trae para nosotros.

FLAPS EN 3-0

Parece que están funcionando, vos seguí rezando porque si no nos vamos a pique en cualq... Eh... Señores pasajeros, mientras disfrutamos de este suave despegue, los invito a observar por las ventanillas como es que el nabo del usuario de turno está jugando con las opciones de clima de nuestro simulador. Mientras iniciamos un ascenso diurno a pleno Sol, pueden maravillarse con la grosera tormenta eléctrica que se nos está viniendo encima. Ya que la noche aparece de golpe y podemos dedicarnos de lleno a intentar enderezar este cacharro, podrán notar cómo el usuario finalmente se cansó de jugar con palanquitas y decidió utilizar la función de actualización automatica del clima que ya venía con la versión anterior, en la que el simulador se conecta a internet y descarga el clima del momento en la zona donde va a realizar su vuelo.



Ahora, si observan a su derecha, podrán visualizar como, si bien seguimos viendo árboles de papel y mientras nos vayamos acercando al piso en caída libre, notamos las texturas, expandidas, a la lejanía los gráficos la tienen una estética mejorada con respecto al anterior. Cada región que transitemos en este vuelo se verá lo más parecido posible a la región real, con texturas diseñadas especialmente para cada lugar del mundo. Si observan a la izquierda, podrán observar que el agua, si bien no es “agua FarCry”, ha recibido un nuevo estilo visual, con nuevos efectos 3D que, si los juntamos con las hermosas nubes y horizontes que había presentado ya Flight Simulator 2004, Flight Simulator X tiene la fórmula perfecta para hacernos quedar boquiabiertos en un vuelo de ensueño con unos paisajes preciosos, como la revista Gaming Factor. FSX también posee una cierta cantidad de aeropuertos realizados en alta resolución con gran cantidad de detalles realistas, al igual que otra cierta cantidad de ciudades, dependiendo de la versión de Flight Simulator X que estemos jugando.

CHE... APAGÁ LA ALARMA ESA QUE ME ESTÁ SACANDO LOS OIDOS

Si prestamos atención, notaremos como los modelos de aviones han sido actualizados, dandoles más realismo en situaciones de turbulencia, mejoras en el ascenso y descenso, y, además, podremos ver como los flaps se arman completamente sin problemas, mientras sentimos el avión vibrar (si tenemos un buen joystick con posibilidad de Force Feedback, claro está).



Para resumir, Flight Simulator X recibió una mejora en todos los sonidos de motores y radiocomunicaciones. Además, fue agregado soporte para sonido en Surround 5.1, algo que lo hace aun más realista.

Entre otras cosas, FSX conserva el sistema de entrenamiento de vuelos y los vuelos libres, en los que nosotros podemos meter mano para organizar nuestros trayectos de vuelo de la forma más directa posible y cargarlos en nuestro GPS. Pero, además de todo esto, agrega la posibilidad de jugar misiones individuales de vuelo, en las que recibiremos algunas recompensas de acuerdo a nuestro desempeño en las mismas. Las misiones van desde cosas “sencillas” como ser un piloto de acrobacias, hasta tareas más intensas como pilotar un helicoptero de salvataje en medio del océano con destino a una torre petrolera para rescatar a algunos trabajadores atrapados. Algunas recompensas, además, las obtendremos realizando una cierta cantidad de cosas en otros modos del juego, más especificamente en el modo de Free Flight.



MAY DAY, MAY DAY, WE'RE DECLARING AN EMERGENCY

Señores pasajeros, las ligeras turbulencias e inclinaciones al límite del avión que estamos sufriendo son algo normal, por favor, permanezcan en sus asientos con los cinturones abrochados, ignorando el problema. En algun momento se solucionará solo.

En cuanto a la faceta multiplayer de Flight Simulator X, conserva todo lo que sus anteriores, pero agregan una función que hasta ahora sólo era posible en ciertos servidores de vuelo modificados: la función de operarios de Torres de Control reales, mediante la cual, una persona puede realizar este trabajo desde el sillón de su casa, y no tendremos que recurrir a las voces automatizadas de Flight Simulator.

Dentro de todas las posibilidades de Flight Simulator, y lo mal que se viene hablando del mismo, este simulador, es cierto, no es para nada perfecto. Pero se acerca bastante, siendo que es uno de los únicos simuladores de vuelo comercial del mercado. Apliquemos entonces el viejo “es lo que hay” y evaluemos desde ahí en adelante:

Flight Simulator X es un simulador de vuelo comercial con muchas mejores, muchos aviones nuevos, algunos clásicos arrebatados de las versiones anteriores, una imagen buenísima, un ambiente impecable con posibilidades para los afortunados poseedores de sistemas 5.1 de sonido, algunas nuevas opciones renovadoras, pero con algunos cuelgues y frame-drops por todos lados. Una buena opción en dos versiones diferentes, no jodamos.




Nuevas opciones, el agua, los paisajes.


Lo mismo de siempre, frame-drops por todos lados.

El simulador de vuelo comercial de siempre.

82%

EXCELENTE

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 3Ghz – Placa de video de 256Mb – 1Gb de RAM - 4.3Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Electronic Arts | Distribuidor: EA Games | Soporte Multiplayer: Hasta 8 jugadores por Internet / LAN

Need For Speed: Carbon

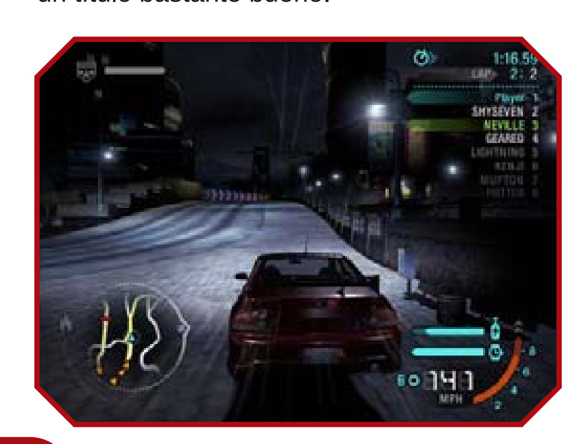
POR Darío Sardella

EA + LICENCIA = CURRO

Todos sabemos que Need For Speed es una de las grandes sagas / franquicias del mundo de los videojuegos. También sabemos que EA cuando tiene una franquicia la exprime hasta sacarle todo el jugo posible con un mínimo de una entrega por año, de eso hace ya un buen tiempo. Y claro, lo único que cambian para que no se note que es exactamente el mismo juego son los gráficos.
Si Bien Need For Speed Underground fue una innovación bienvenida en la saga después de que la sexta iteración (Hot Pursuit 2) no fuera el éxito de ventas que se esperaba, en las siguientes entregas se quedaron estancados en lo mismo con mínimos agregados.
Need For Speed era, citando a un corrector de nuestra querida revista, Ricardo Beux: “Para mi el NFS (y como quisiera recordarlo) era el que traía los showroom de los autos, la vista interior con el tablero de cada auto, con las luces que iluminaban los instrumentos cuando encendías las luces, con limpiaparabrisas que funcionaban.” Pero eso, a partir de que EA decidió explotar la licencia a más no poder tras el tremendo éxito de Underground, dejo de ser.

PIMP MY SHIT

Como decía, la fórmula no cambió mucho desde NFSU, sino que es más de lo mismo con nuevos agregados como ser lo que ya estaba en Most Wanted, que dentro de todo fue un título bastante bueno.





Ahora no solo estamos en una ciudad y nos persigue la policía sino que además, ahora tendremos algo de acción en las afueras más específicamente a lo largo de cañones y barrancos ideales para agregar dificultad y frustración.
Carbon continúa la historia donde Most Wanted la dejó. Para aquellos que no lo jugaron, terminaba con el personaje del juego recuperando su auto robado y siendo perseguido por la policía. Al comenzar Carbon, estamos dirigiéndonos a Palmtop City, cuando nos topamos con un caza recompensas que nos hace cajeta el auto. ¡Pero no todo está perdido! Nuestro viejo amigo Darius viene al rescate, tras ello nos pone a laburar como esclavo para ganarnos nuestro pan de cada día en la nueva ciudad.
Al parecer, ya teníamos una historia previa a los eventos de Most Wanted en esta ciudad, y a medida que vayamos corriendo, veremos flashbacks que nos revelarán los hechos de la fatídica noche en que nos fuimos de la misma. Para el final del juego, no solo sabremos qué pasó, sino que además habremos 0wneado todo el territorio de la misma, como era de esperar.

CARRERAS DE MIRADAS (COMO EN RÁPIDO Y FURIOSO)

Así como en Most Wanted todo se basaba en llamar la atención de la cana, y rajar, acá todo se basa en carreras. En Carbon la ciudad está dividida en cuatro secciones mayores, que a su vez se dividen en zonas. En cada una de ellas se encontrarán distintos tipos de carreras, y distintas bandas controlándolas.
Al ir venciendo a los rivales comunes, no solo iremos haciéndonos con el control de cada zona, sino que además, tras haber vencido a unos cuantos, seremos desafiados por el correspondiente boss. Honestamente, la dificultad de las carreras me pareció casi nula y muy repetitiva. Si bien en las últimas etapas se puede poner difícil, si conocemos al dedo el camino, es una pavada y agrega mas frustración a la ya añadida por los barrancos, dado que las primeras veces nos pasaremos yendo a besar el vacío, y sin modelo de daños para colmo. ¿Cómo puede ser



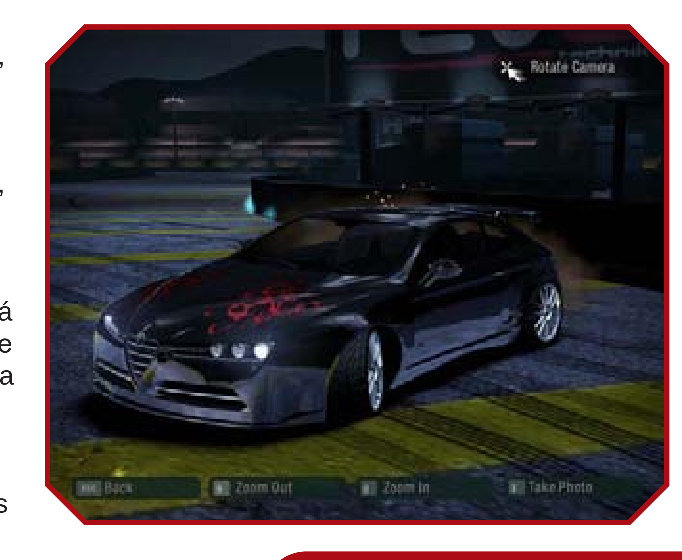
que tras tantos juegos desde NFSU, todavía no hayan agregado modelo de daños? No me importa que sea físicamente imposible que solo se le vuele el paragolpes y quede abollado tras un golpe a 300 kmph, es un arcade después de todo, pero me jode soberanamente que simplemente se raye un poquito...

ES... ¡MARIANO MARTÍNEZ!

El agregado más interesante del juego es que ahora, contaremos con compañeros en algunas carreras. Los mismos se dividen en tres categorías: Blockers, Drafters, y Scouts. Los Blockers crearán interferencias para nosotros, bloqueando a nuestros oponentes y empujándolos a nuestro comando. Los Drafters nos harán ganar velocidad corriendo detrás de ellos para aprovechar el impulso cuando los pasemos. Y los Scouts son buenos para encontrar atajos y vías alternativas, además de que cuando lo hacen, dejan una estela de neon que si llegamos a ver, podremos intentar seguir.
Si bien estos agregados pueden ser innecesarios o poco prácticos, dado que los Blockers solo son buenos bloqueando a los que dejamos atrás y aun así no son confiables, los Drafters se aprovechan muy poco, y los Scouts son los más inútiles de todos, dado que a medida que vayamos mejorando la velocidad de nuestro auto, nos será virtualmente imposible anticiparnos o siquiera llegar a ver la estela de neon que dejan en los atajos. Si bien podemos no llamarlos mientras corren con nosotros, frecuentemente nos encontraremos chocando con ellos o siendo bloqueados, lo cual no arruina del todo la experiencia, pero le hace a uno desear que ni siquiera corrieran. Por cierto, nuestro redactor Mariano Martinez tuvo una participación especial y fue retratado como uno de los Blockers que podemos llamar, como se verá en una de las imágenes de la nota.

DEMASIADOS BRILLITOS

El aspecto gráfico del juego, a pesar de lo que uno podría esperar de EA, que solo se limita a mejorar eso año tras año, es de lo peor del juego. No solamente es más pesado, sino que además, se ve peor que la entrega anterior de la saga, debido a la mala implementación de algunos filtros como el blurring.
El sonido en cambio es muy bueno, desde el rugido de los motores, hasta la implementación del sonido ambiente, el cual se siente realista. Lo único malo del mismo podría ser la apestosa banda de sonido tecno electrónica, aunque eso les podrá gustar a la mayoría de los fanas de los fierros, que parece que se pasan escuchando eso mientras pimpean sus autitos con agregados innecesarios.
En definitiva, un juego que si bien es entretenido y decente, no merece llevar el nombre de Need For Speed.



PUNTAJE

+ Los compañeros, el sonido, algunas partes son divertidas, las cinemáticas, la idea del flashback.

– Los compañeros, la idea del flashback, que es lo mismo que los últimos tres NFS.

Un juego de carreras más y van...

70%

MUY BUENO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 500Mhz - 128Mb RAM – Placa de video compatible con DirectX 9 y soporte para 1024x768 a 16/24 bits – 2.5Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Pendulo Studios | Distribuidor: Focus Home Interactive | Soporte Multiplayer: No posee

Runaway 2: The Dream of the Turtle

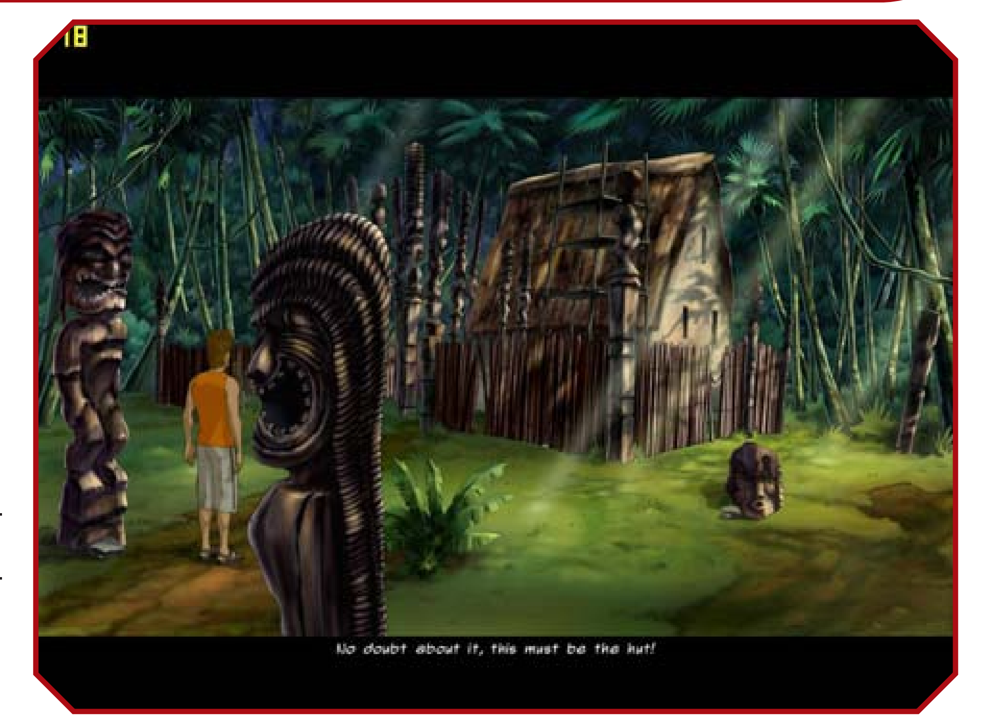
POR Diego Beltrami

NONI NONI TORTUGUITA

El primer Runaway, una aventura de los españoles de Péndulo Studios fue una buena aventura gráfica. No fue la gran cosa, pero era bastante entretenida, algo simplona, pero se dejaba jugar. Asi que en esta época donde las aventuras gráficas o no existen o lo que salen son pobres excusas para el género aparte de contadas excepciones, no es de extrañar que, yo por lo menos, mirase con ansias la llegada de su continuación.

Y es así como nos volvemos a encontrar con Brian y Gina, los protagonistas del primer Runaway.

En esta ocasión los encontramos disfrutando de unas merecidas vacaciones en el caribe. Uno de esos días deciden irse de expedición a una isla medio en la loma del quinoto, a bordo de un destartalado avión pilotado por un no menos destartalado anciano. De ahí en más las cosas van de mal en peor para nuestros héroes, y desafortunadamente también para el argumento.



EL SUEÑO DE UNA HISTORIA BUENA

Si, la historia empieza bien. Luego de un accidente en el destartalado avión, sobrevolando la isla, Brian -nuestro avatar en el juego- se ve obligado a lanzar a Gina, su novia, con el único paracaídas que queda mientras él trata de aterrizar el avión. Una vez en tierra es nuestra misión salir de la jungla donde nos encontramos y rescatar a nuestra pulposa novia. Aunque las cosas no son tan simples como parece y nos veremos cada vez rodeados de nuevos problemas y de situaciones absurdas junto con una historia que a cada momento que pasa se va volviendo más y más estúpida. Si, lo dije, estúpida. El argumento peca de tornarse demasiado boludo, sin mencionar que esto también se ve en el gameplay, aunque de otra forma.

En el transcurso de esta aventura descubriremos nuevos personajes, así como también veremos a viejos conocidos. Lo interesante es lo bien realizada que está la caracterización de éstos. Cada uno tiene una personalidad y cualidades bien definidas, algunos medio exagerados a propósito, otros sutilmente logrados. Además, gracias al muy buen trabajo en la actuación, los personajes logran una gran credibilidad por más caricaturezcos que sean. Una lástima que la historia sea tan, pero tan estúpida.

Ya sé que quizá luego de leer esta review algunos al jugar el juego piensen "Che, después de todo no es tan mala la historia". A lo que yo les argumento ¡Están equivocados! Es una historia totalmente estúpida, sin sentido y estirada al pedo. Los bolazos que se suceden en el juego y muchas de las formas de estirar la historia son totalmente inncesarios y podría haberse hecho una historia mucho más interesante con la premisa incial del juego que con el esperpento este.

Una de las cosas que más me agradó de Runaway 2 son sus constantes guiños a las aventuras de antaño. Veremos referencias a clásicos como Monkey Island (las más obvias) y otras aventuras que nos formaron a muchos de nosotros en nuestra infancia/juventud/niñez.

A nivel jugabilidad también empieza bien, con puzzles interesantes, algunos bien pensados, otros rebuscados, pero nada grave. A medida que avancemos empezaremos a ver más y más de los típicos errores de las aventuras gráficas. Puzzles que desafían la lógica, totalmente rebuscados o todo lo contrario, puzzles totalmente boludos. Nos veremos obligados a realizar repetición de acciones: entrar, hablar con un personaje, salir, entrar y hablar de nuevo, repetir, incluso nos encontraremos con las típicas situaciones innecesarias que sólo están ahí para estirar el juego porque son puzzles que surgen por estupideces de la trama. Esa clase de situaciones que sólo logran tornar engorroso al juego. Aunque debo admitir que en general los puzzles son mucho mejores que los de la mayoría de lo que hoy en día se hacen llamar "aventuras gráficas" y que no son más que un compendio de acciones mecánicas. Dentro de todo Runaway 2 tiene un regusto a las viejas aventuras donde había que usar la cabeza antes que el mouse. Ojo, tampoco exageremos, porque sigue teniendo muchos errores de diseño, más llegando al final de la aventura donde llega al punto de ser frustrante. En el penúltimo episodio yo ya estaba hastiado. Hubiera abandonado el juego de no ser porque tenía que escribir esta review, desafortunadamente la historia es tan, pero tan estúpida que no nos da ningún incentivo de seguir.

UNA VISTA DE ENSUEÑO

La estética del juego está muy bien lograda. Siguiendo la misma onda del Runaway original. Es decir un ambiente 3D que simula ser 2D. En esta entrega se pulió mucho más este efecto (que no es cell-shading, carajo mierda) dando un muy lindo ambiente donde no notamos el 3D pero somos conscientes de que no está dibujado. Queda muy bien y no nos ponemos a pensar en los errores, de los cuales solo puedo mencionar algunos objetos y escenarios que se notan que son 3D y contrastan demasiado con el resto, pero nada grave.

En el resto del apartado técnico el juego está ok. La musica no resalta, ni por mala ni por buena. Las voces como ya comente estan muy bien. Lo bueno es que tampoco pide un monstruo de máquina para andar joya.

DORMIDO EN LOS LAURELES

En resumidas cuentas, Runaway 2 es una aventura gráfica que empieza más que bien, desafortunadamente una historia patética y los crecientes errores en el diseño de puzzle la van tornando algo tediosa. Aun así sigue siendo bastante mejor que muchas de las porquerias que salen hoy en día en el género. Así que si poco te importa el argumento, Runaway 2 va a entretenerte por un buen rato, hasta que salga el más que cantado Runaway 3, porque la historia es tan, pero tan pedorra, que ni siquiera termina.



PUNTAJE

+ Estetica, voces, personajes, mecanica de juego dentro de todo bien lograda

– Historia patetica, montones de errores de diseño en los puzzles que tornan al juego en algo engorroso

La segunda parte de la aventura de Pendulo Studios

72%

MUY BUENO

Ficha técnica

requerimientos mínimos	Procesador de 800 MHz - Placa de video de 32Mb - 256Mb de RAM – 230 Mb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Telltale Games	Distribuidor: Telltale Games
Soporte Multiplayer: No Posee	

Sam & Max Season One: Culture Shock

POR Roberto Venero

YOU CRACK ME UP, LITTLE BUDDY!

Hace un buen rato que no sale una grosa aventura interactiva como esas de antaño. Puedo decir que desde la salida de Dreamfall meses atrás, nos vienen bombardeando con RTS's y FPS's a raudales. Era hora de un poco de aire fresco en este ámbito, de sentarse un rato, poner a trabajar el ya atrofiado cerebro al cual le damos poco y nada de uso -la gran mayoría de nosotros, admitámoslo- y disfrutar de una excelente y nueva aventura ambientada en el cómico universo del conejo lagomorph psicópata y el perro antropomorfo detective más famosos de todos los tiempos: Sam & Max.

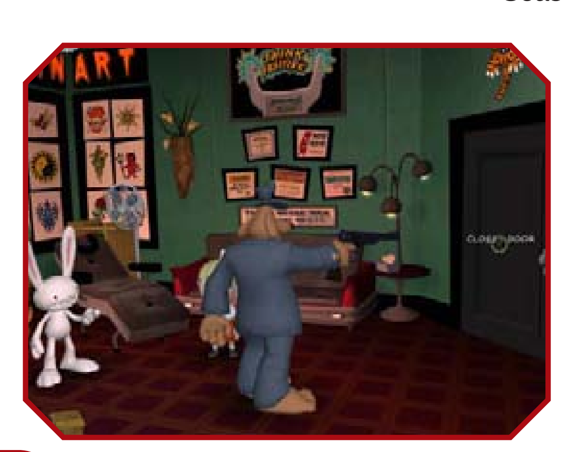
- "SAM, NO! THE CHEESE WAS INNOCENT!" - "INNOCENT? I THINK NOT."

Una oficina antigua y desordenada es el panorama que se nos presenta. Se ve algo... familiar. Aún sigue siendo depósito de casos infames como el del 03-03-04 (una fecha muy triste, guiño, guiño) y de la mano de Jesse James, por mencionar algunas de las cosas bizarras que se pueden encontrar. El teléfono suena y los protagonistas pelean para atenderlo. Pero hay un problema, el teléfono desapareció llevando a la perplejidad a nuestros detectives. Al cabo de un instante, un ratón sale de su hoyo -donde Sam solía dejar escondido el dinero en metálico- y les demanda queso suizo a cambio del secuestrado objeto. La solución "lógica de cualquier ser racional" sería la de llenar a balazos los quesos comunes que guardan en el armario para que parezca suizo y continuar las negociaciones.

Y si no entendiste nada de lo que dije y te parece que eso apesta, bajate el ScummVM, el Sam & Max: Hit the Road de alguna página de Abandonware, encerrate en tu cuarto y empezá a maldecir todo ese tiempo que desconociste esta obra de arte. ¿Ahora estás al tanto de como es la cosa? Bien, no queda más que gastar unos pocos dolarucos y embarcarse en este nuevo juego de Sam & Max. Y antes de empezar a narrar el argumento de esta secuela titulada Season One: Culture Shock, déjenme mencionarles que este no pierde ninguna característica positiva del título anterior (excepto tal vez la exclusión de los clásicos mini-games que se compraban en la tienda, como el Auto Bomba, una especie de batalla naval pero con autos). Se siente como si de verdad jugáramos una secuela hecha y derecha y no algo con el mismo nombre, gráficos 3D y sin innovar mucho (como pasó con Monkey Island 4 que, aunque divertido algunas veces, terminó algo degradado).

- "WHERE'S MY BANJO, MAX?" - "I'VE HIDDEN IT, FOR THE GOOD OF SOCIETY."

Luego de rescatar el desafortunado teléfono y recibir la llamada que encomendará un nuevo caso a esta suerte de policías freelance, se nos informa que una banda de jóvenes estrellas de un programa de los 70's está vandalizando el barrio donde se encuentra el despacho de los primeros, pintarrajeando e idolatrando a un personaje muy particular llamado Brady Culture. Este acaba de lanzar al mercado de la televisión miles de videos, los cuales al ser vistos hipnotizan a las indefensas víctimas obligándolas a hacer su voluntad. Esta es la trama de Culture Shock, que empieza y concluye al finalizar el episodio, claro signo de que no será necesario jugar todos los episodios para entender la historia. Aunque hay rumores que dicen que estarán, de alguna forma u otra, interrelacionados entre sí para dar un poco de coherencia a la serie.





- "PEOPLE ON EARTH, WE COME IN PEACE! JUST KIDDING. PREPARE TO DIE."

Como toda aventura que se precie, manejaremos, gracias al sencillo point & click, a uno de los protagonistas (Sam) y recogeremos distintas clases de objetos convencionales para pasar los problemas que se nos presenten. Fiel a su predecesor, el inventario sigue siendo una caja de cartón que contiene toda la chatarra que iremos juntando. Estos elementos no se podrán observar ni combinar entre sí, solo se podrán arrastrar y usar una vez sola donde corresponda en el entorno, con excepción de la pistola (que se puede usar en cualquier momento, para resolver algo o conseguir algún que otro comentario cómico) y de otra arma que conseguiremos avanzada la trama. Este tema me lleva a hablar de la dificultad de los puzzles. Las quejas más comunes que se escucharon últimamente es que este juego es bastante fácil, lo que no es mentira. Y entonces, ¿por qué se disfrutan tanto los puzzles de Season One? Muy simple, son lógicos. Por más insano que esto parezca con Sam & Max, con un poco de sentido común resolveremos todo rápidamente. Como habíamos adelantado en la preview de Gaming Factor Nº18, usaremos el conocido DeSoto en más de una ocasión. En una especie de minijuego, iremos chocando todo a toda velocidad, disparando a donde queramos y parando civiles inocentes con el objetivo de estafarlos y amenazarlos de las formás más graciosas que se puedan imaginar. Tal vez lo poco que se le pueda reprochar sea la voz de Sam (la de Max es correcta) que parece que hablara de forma desganada, y la corta duración del episodio. En no más de 3 horas es posible terminarlo. Por suerte, nos dicen que los demás capítulos serán lanzados rápidamente, cada uno o dos meses.



- "PATIENCE IS A SHARP RAZOR TO SWALLOW, LITTLE BUDDY."

Debo admitir que si de algo tenía miedo era que se mantenga el peculiar humor que caracterizaba todo lo referido con Sam & Max. Por suerte, mi temor terminó siendo infundado. Si hay algo en lo que este juego se destaca, es en el groso aspecto humorístico. Es muy cuidado y definitivamente, mantiene la esencia que, con tanta dedicación, LucasArts solía entretenernos años atrás. Los diálogos son memorables y la posibilidad de cambiar de personaje para hablar con alguien es genial. Los responsables hicieron un trabajo de lujo recreando el universo de estos simpáticos personajes para que, hasta los fans más arduos de la saga, podamos sentirnos satisfechos. Es más, hay una demo de esto disponible para bajar en la web de la empresa desarrolladora *(www.telltalegames.com)*.
Resumiendo: si te agradó Hit The Road, entonces no querrás perderte esta corta, pero no por eso menos divertida, joya de Telltale Games.

Puntaje



\+ El groso humor característico; diálogos; música; gráficos; gran interactividad con el entorno

\- Voces un tanto flojas; corta duración; ¡no podemos usar a Max!

Sam & Max are back!

87%

excelente

Ficha técnica

requerimientos mínimos Procesador de 1.7 Ghz - Placa de video de 64 MB - 512 Mb de RAM - 5 Gb de espacio en disco

Desarrollador: Firaxis | Distribuidor: 2K Games | Soporte Multiplayer: LAN / Internet hasta 12 personas

F.E.A.R. Extraction Point

POR Walter Chacón

¡AHÍ ESTÁ!

¿A quién se le ocurre unirse a un grupo que hace asalto Y reconocimiento? Salario malo, presión constante de los superiores, compañeros que se rascan a dos manos y encima malos tratos de parte de los mismos rehenes rescatados, como si la posibilidad de perder la vida en un tiroteo no fuera suficiente. Tendría que haberme unido a la seguridad de Black Mesa, ellos sí que se lo pasan en grande entre cerveza y cerveza.

C.H.I.S.T.E. A.F.A.N.A.D.O.

Luego del loco final en el FEAR original, el helicóptero en el que viajamos cae y se estrella en un edificio. El único muerto es el piloto, Harley y Jin 'tán vivitos, aunque ella cojea. Y nosotros estamos ilesos (no por nada nuestro personaje recibió el premio Arnie del año pasado), aunque perdimos todos los upgrades de vida y SlowMo que podamos haber conseguido. Así que nuestra misión es retomar contacto con la base de F.E.A.R., asaltando y reconociendo nuestro camino por la ciudad, golpeando a todos los Replica Soldiers que quedaron como saco de papas… Aunque no por mucho. De una forma ilógica, reaparece alguien con la habilidad de controlarlos, y sumándole el hecho que seguimos con visiones enfermas, tenemos como resultado cinco horas llenas de acción, tensión, terror y patadas.

Pero las expansiones no solo siguen con la historia (en este caso, genial historia), sino que agregan cosas a la jugabilidad y hacer al juego más variado. ¿Qué es lo nuevo que ofrece Extraction Point? Pues tenemos cajas que se pueden romper y contienen items, la inclusión de torretitas que podemos plantar para acabar enemigos o distraerlos mientras los rodeamos y la posibilidad de abrir puertas con las técnicas de melee. Wow, esto último nadie lo esperaba. También contamos con una minigun para patear numerosos traseros en



cuestión de segundos y un arma lazer para cortar cabezas.
De enemigos nuevos tenemos unos ET invisibles más jodidos de detectar que los ninjas, aunque son más débiles. El otro enemigo groso es un nuevo Mecha más grandote y con más aguante, con un gusto extraño por los lugares cerrados. Algo lindo es que se modificó un poco a los Replica Soldiers comunes y dejaron de tener visión térmica o lo que les permitía vernos en las sombras. Ah, todavía no hay mimos.
Por último, los nuevos mapas tienen un diseño soberbio, que nos sigue poniendo los pelos de punta. Asaltar y reconocer las calles es bastante bueno, sobretodo teniendo en cuenta que en el original nos la pasábamos todo el tiempo encerrados. Como bonus, en algunos lugares estaremos acompañados y serán de buena ayuda.
Si hay algo que no comprendo es la instalación. Tengo la versión en inglés del FEAR y por una extraña razón no me instalaba el parche 1.08 necesario. Tuve que bajar el parche dos veces (500 mb cada uno) porque mi readme me miente. Por suerte mejora muchas cosas del rendimiento, sobretodo en el original.

A primera vista los agregados parecen muy pocos. La primera hora de juego nos preguntaremos dónde está lo nuevo, porque tiene que tener algo de nuevo. Pero cuando dejen de buscar excusas, quedarán enganchados una vez más en este excelente shooter. Si quisiera más contenido, que empiecen con upgrades para la linterna, odio cuando se me apaga estando en la oscuridad, sobretodo con esa niña ahí mirándome.

PUNTAJE


La atmósfera es incluso mejor a la original, mejoró el rendimiento, las nuevas armas, abrir puertas con el melee


Las novedades aparecen poco, las locuras del instalador, sigue sin haber mimos

Una expansión digna del mejor juego del 2005.

88%

EXCELENTE

Ficha técnica

requerimientos mínimos Procesador de 1.4GHz – Placa de video de 64Mb – 256 Mb de RAM – 2Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Ensemble Studios | Distribuidor: Microsoft Games | Soporte Multiplayer: 8 jugadores Internet / LAN

Age of Empires III: The War Chiefs

POR Federico Arazi

O COMO EXPLOTAR UNA FRANQUICIA, LA QUINTIVIJECIMA PARTE

Érase una vez, allá por octubre del 2005 cuando los chicos de Microsoft Games publicaron la muy esperada secuela del Age of Empires 2 (desde ahora AoE). Esa secuela dio mucho que hablar, en gran medida por su cantidad de bugs en las cinemáticas de transición y, en otra medida respetable, por ser un juego decente, entretenido, pero que innovaba menos que el counter strike en su respectivo género.
Para aquellos que no leyeron el articulo en la GF N°7, les refresheo:
El AoE 3 es básicamente lo mismo que el 2, pero situado en la edad del descubrimiento de América. Lo único novedoso que da la entrega son los gráficos, los sonidos mejor logrados y la posibilidad de aliarse con establecimientos aborígenes.
Esto nos brinda la opción de crear unidades nativas y de juntar más experiencia al comerciar con ellos. Esa experiencia va directo a la Ciudad principal, establecida en Europa, la cual utilizando esa experiencia nos mandaba recursos o soldados.

AOE WARCHIEFS: AHORA CON 99% MÁS AMÉRICA

Pasando al juego en cuestión, esta nueva expansión le agrega, para variar, una mínima vuelta de tuerca a la saga, al darnos 3 facciones nuevas: Aztecas, Iroquies y los Sioux.
Estas tres facciones, al ser tan diferentes a las europeas (que entre ellas son casi idénticas) poseen características interesantes, por ejemplo, los Aztecas no tienen caballos, pero su infantería corre de lo lindo y pega duro. Por el contrario, los Sioux, al ser de las planicies, tienen mucha caballería que te deja atacar y rajar con facilidad. Por último los Iroquies, que son los más "normales" porque tienen artillería, cuentan con una gran fogata en la que nuestros campesinos se ponen a bailar dando vueltas. Esos bailes nos dan un bonus a distintas cosas como poder de ataque, velocidad de creación de unidades, recolección de recursos.
Por supuesto, la magnitud del bonus depende de la cantidad de tipitos que le metas a bailar, que puede ser desde 1 hasta 25.
Además de las nuevas civilizaciones, la expansión introduce dos modos de juego nuevos. La llamada "Revolución" en la que todos nuestros laburantes se pueden militarizar, lo cual nos permite hacer un ataque a escala masiva, pero que nos deja en pelotas si no ganamos. Y la otra, llamada "Monopolio" donde hay que capturar todos los puntos de comercio y mantenerlos un rato, en vez de destruir la base enemiga.
Más allá de lo previamente mencionado, la expansión también nos da una campaña nueva, pero no novedosa, con diálogos un poco boludazos de la onda "vamos a defender nuestras tierras aunque nos cueste todo, por que son sagradas y que se yo!", donde obviamente somos los indios y peleamos contra los europeos.
Concluyendo, es más de lo mismo, si te gusta la saga y la recontra archi re famosa formula de estos RTS, te va a gustar, si esperas estrategia de cualquier tipo con un mínimo de profundidad, olvídalo.

PUNTAJE


Facciones nuevas y con características que las diferencian bastante entre sí. Modos de juegos nuevos y entretenidos.


La campaña que aunque en sí es entretenida, los diálogos de las cinematicas son bastaante fuleros.

Más Age of Empires III para todos



BUENO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1.5 Ghz - Placa de video de 128 MB - 512 Mb de RAM

Desarrollador: Nival Interactive | Distribuidor: Ubisoft | Soporte Multiplayer: Hotseat / LAN / Internet hasta 4 personas

Heroes of Might & Magic V: Hammers of Fate

POR Martín Petersen Frers

¿DONDE ESTÁN MIS COCOS?

Primer día, la reina de redacción del imperio, ahora canonizada, me encomienda una misión. Los rebeldes deben ser pacificados, y por pacificados quiero decir aniquilados. Al mando de un numeroso ejército, y equipado con un par de cocos, emprendo mi cruzada contra los infieles.

IT'S JUST A FLESH WOUND

Comienza la fiesta, llegó la expansión, a ver que nos trae de nuevo… la caja dice que trae una raza nueva, copado. Empecemos la campaña para ver que tal está. ¿Haven? ¿Otra vez la típica raza de humanos? Pero yo quería a los enanos nuevos. Bueno, está bien, voy a comerme toda la campaña de los humanos para ver que sale. Bla bla bla, sisi, los infieles y la reina y los cocos que no sirven, ¿y el objetivo final? ¿El gran motus que nos lleva a seguir jugando? Denme una razón!

Después de ver unas manchas en el techo debo decir que la pasé muy bien, por suerte no perdí nada, esto de que sea por turnos tiene sus ventajas. Y que bueno que traje estas pastillas para el dolor de cabeza, intentar jugar con esta cámara incómoda y lenta me está matando. El paso a las 3 dimensiones sigue mostrando problemas, que aparte de técnicos son conceptuales. Si me ponen dos árboles yo se que puedo pasar por el medio, pero no me hagan dar toda la vuelta porque es relleno visual.



COMO HABLARLE A LA PARED PERO VIOLENTO

Llega el momento de la acción, nuestro ejército es importante, pero el enemigo no se queda atrás, la pelea va a ser dura… ¿ya terminó? ¿Tan fácil? ¿Y el ejército que pasó por al lado no me va a atacar? Que papa, demasiado papa, no hay reto en esto. Todo sea por probar la nueva raza, esperemos que valga la pena.

Chichones del piso inoxidables
La nueva raza de enanos, al fin. Veamos cuanta chapa tienen, mi ejército de Gimlis hará llorar a mis enemigos, muahahaha. Son fuertes eh, pegan bien, tienen sus trucos, pero… son todos iguales. Salvo por el muchacho que monta un oso… son todos enanos parecidos. Bueno, todo no se puede, pero… tampoco se podría tan poco. En fin, esfuerzo hubo.



AL FINAL, ES UNA LUCHA

Dios mío, ¿cuándo me darán un juego que no sea malo para analizar? Este no llega a bueno, te mantiene el rato prendido, pero no por atracción, sino por compromiso. Otra expansión que no debió haber salido, otra mancha en la historia de la saga.

PUNTAJE

+ Una raza nueva, una campaña nueva

− La monotonía, la lentitud, la facilidad, la cámara

La expansión del Heroes V

50%

REGULAR

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1GHz – Placa de video de 32Mb – 256 Mb de RAM – 2.5 Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Petroglyph | Distribuidor: LucasArts Entertainment | Soporte Multiplayer: 8 jugadores Internet / LAN

Star Wars: Empire at War Forces of Corruption

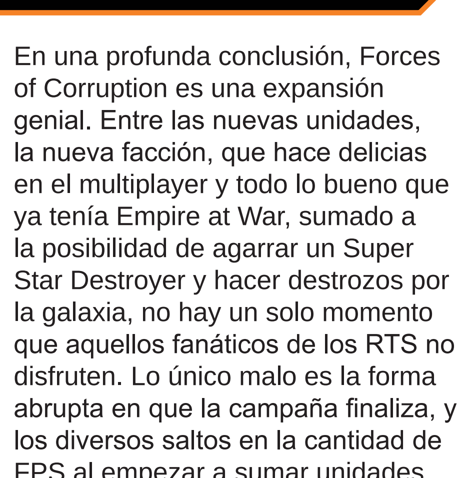
POR Maximiliano Nicoletti

D'ARR! I BE A SPACE PIRATE, MATEY!

Empire at War fue un juegazo. No me importa lo que quieran venir a decirme, Empire at War fue un juegazo. Batallas espaciales, posibilidad de cámaras cinemáticas, batallas terrestres, personajes conocidos, dos buenas campañas, un sin fin de unidades y estrategias para destrozar tanto basura rebelde como sucios imperiales.
Forces of Corruption no es un juegazo. Porque es una expansión y no se si decirle "es una expansionzaza" es correcto. Empire at War: Forces of Corruption, sigue utilizando los motores desarrollados para la entrega original, pero trae consigo una cantidad de novedades que perfecciona el modo de juego en varios aspectos. Instalar FoC aumenta el grado de diversión de EaW en muchos aspectos.

El mayor cambio, y lo que da nombre a esta expansión, es el agregado de una nueva clase a la jugabilidad. Mientras en EaW Imperiales y Rebeldes batallaban entre si por el control o la libertad de un planeta, la nueva clase, el Consorcio (del mal™) batalla contra ambas en busca de ganancias. Para ello, el Consorcio no busca gobernar sobre un planeta o mantenerlo libre, sino corromperlo para obtener las mayores ganancias posibles de él. Y esto es, tal vez, una de las cosas más divertidas de esta expansión. Para corromper un planeta, no nos hace falta mantener una gran batalla estelar en la órbita del mismo, sino que nos basta con ejecutar cierto acto criminal, como un secuestro o algún robo, y luego podemos encargarnos de las fuerzas enemigas en órbita mediante actos de sabotaje.
La campaña sigue siendo de lo mejorcito que tiene el juego, y pasarla de pies a cabeza es bastante entretenido. La misma se desarrolla alrededor de la batalla de Endor, justo con la desaparición del emperador y Darth Vader, lo que deja al universo a la merced del más fuerte. El Consorcio (del mal™) es uno de ellos. Así es como se desata una campaña con unos lindos giros de tuerca, pero que, desafortunadamente, termina demasiado abruptamente cuando más enganchados nos tiene. Aun con una facción nueva, el imperio y los rebeldes tienen algunas unidades nuevas para entretenernos a gusto, y algunas otras posibilidades. Unidades como los TIE Interceptor, o incluso el Maestro Yoda, y la posibilidad de utilizar bombardeos orbitales en nuestras batallas terrestres hacen que Empire at War no se quede dormido.





En una profunda conclusión, Forces of Corruption es una expansión genial. Entre las nuevas unidades, la nueva facción, que hace delicias en el multiplayer y todo lo bueno que ya tenía Empire at War, sumado a la posibilidad de agarrar un Super Star Destroyer y hacer destrozos por la galaxia, no hay un solo momento que aquellos fanáticos de los RTS no disfruten. Lo único malo es la forma abrupta en que la campaña finaliza, y los diversos saltos en la cantidad de FPS al empezar a sumar unidades en la pantalla.

PUNTAJE



+ El Consorcio (del mal™). Nuevas unidades. La Super Star Destroyer.

− La campaña termina rapidísimo. Saltos en las imágenes.

La expansión del ya conocido Empire at War.

83%

EXCELENTE

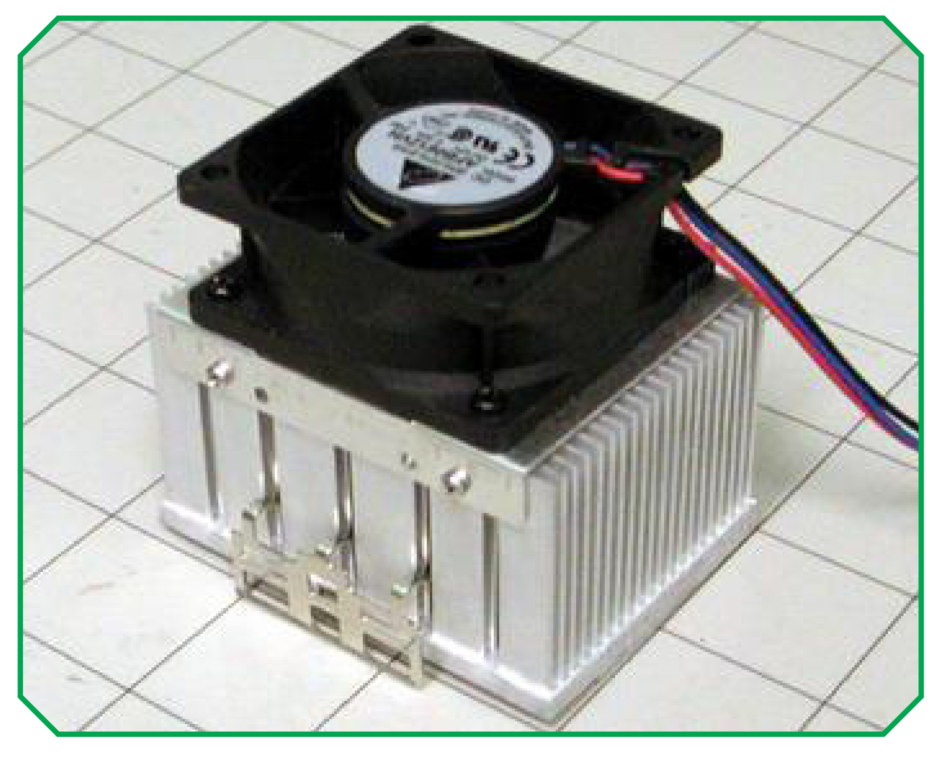
Cooling
Segunda parte

POR Alejandro Hernandez

FRIO FRIO, COMO AGUA DEL RÍO

Para todos aquellos que dicen que las segundas partes nunca son buenas, acá tienen una muestra de que están equivocados. Si no leíste la primera parte de este articulo, incluido en nuestro numero anterior, te ordenamos que lo hagas.

En esta nueva entrega, explicaremos como mejorar la refrigeración, sin que ello signifique gastar dinero.



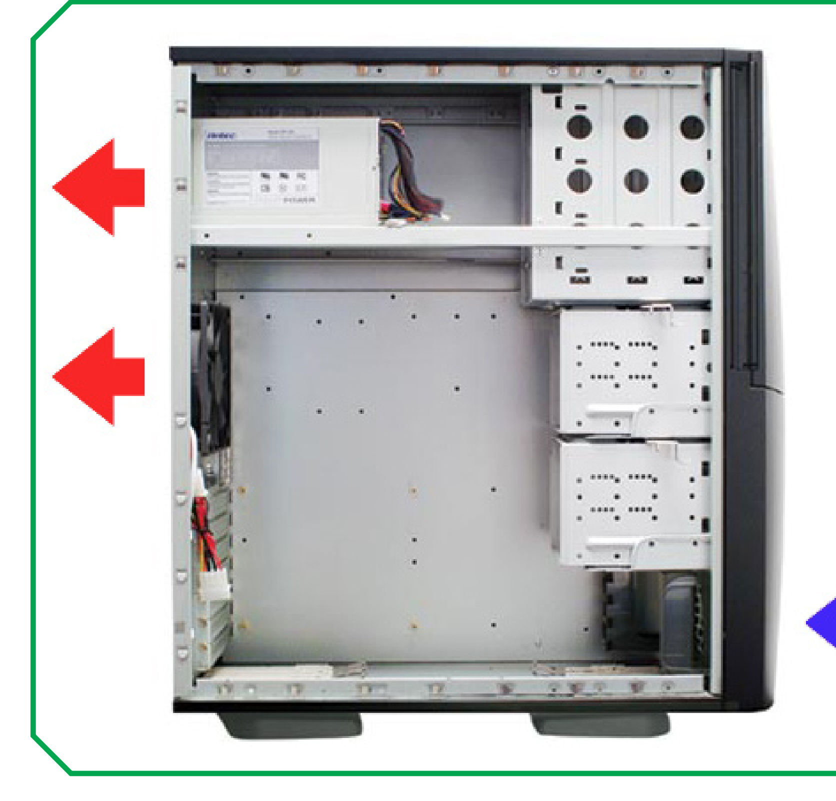
Polvo

Uno de los mayores problemas que afronta la computadora.
No estamos hablando de un tema estético, tampoco de si una persona es desprolija o no, sino de un tema de refrigeración.
El polvo es un aislante térmico, recubre al disipador, lo cual provoca la retención del calor que él pretende evacuar al ambiente. Sumado a este problema, el polvo se acumula principalmente en la superficie próxima a la turbina, en este caso la parte superior del disipador, provocando que el flujo de aire hacia él se vea drásticamente disminuido.
Este problema se soluciona fácilmente, basta con desatornillar la turbina del disipador y con un trapito, pincel, papel higiénico o con lo que mas gusten, limpiar el polvo que se encuentra por todo el marco y aspas de ella. En cuanto al disipador, pueden utilizar el mismo método, pero es aconsejable utilizar primero una aspiradora. Luego con la aspiradora aun encendida y con su punta cerca del disipador, pasarle un pincel para sacar todo el polvo que se encuentra entre las aletas. Es recomendable utilizar la aspiradora porque con ella evitamos que el polvo sea depositado en otros componentes de nuestra computadora.
Esto es muy fácil de hacer, solo toma algunos minutos, y se debe hacer dos o tres veces por año, o cuando uno ve que comienza a tener problemas de temperatura y cree necesario efectuar esta limpieza.
También se puede aprovechar esta ocasión para retirar el polvo que se encuentra por todo el gabinete, pero en especial el que se encuentra en la fuente. Advertencia: si deciden abrir la fuente para limpiarla internamente, tener especial cuidado con los dos capacitores grandes (tienen forma de tubo), ya que a pesar que la fuente este desconectada de la red eléctrica, estos aun conservan una carga de alto voltaje que puede provocar un importante choque eléctrico si llegaran a tocar sus terminales.



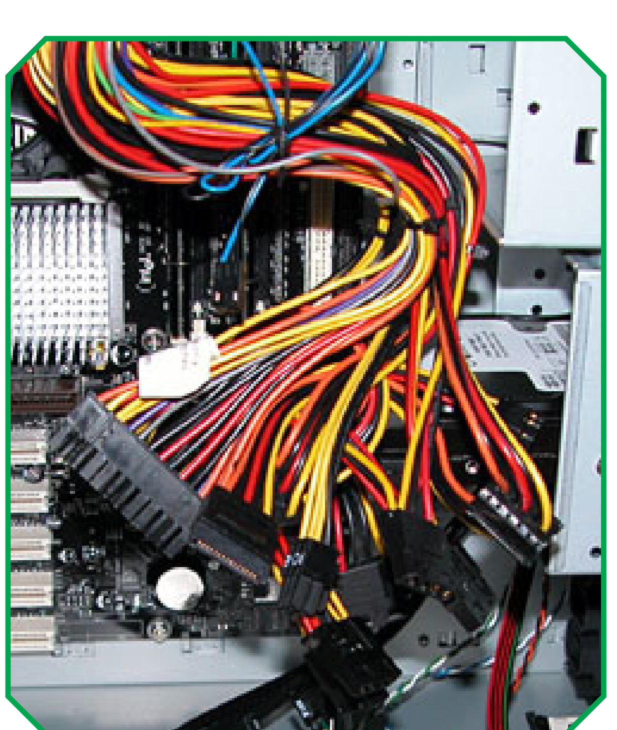
Recirculación de aire

Otro problema común, la recirculación de aire caliente adentro del gabinete.
Hablando claro, no tener turbinas instaladas en el gabinete, introduciendo aire fresco o extrayendo aire caliente.
Para aquellos que creen que sacando la tapa lateral de su gabinete basta, están equivocados, puede ser una solución transitoria, pero nunca definitiva.
Es muy importante tener por lo menos una turbina instalada en el gabinete, aunque lo ideal es tener dos, una introduciendo aire fresco, ubicada en la parte inferior frontal o en el lateral del gabinete, justo en frente a donde se encuentra el procesador, y otra extrayendo aire en la parte posterior del gabinete.
Tengamos en cuenta un principio básico: el aire caliente tiende a ascender, por lo cual traten siempre de posicionar las turbinas que introducen aire en la parte inferior del gabinete, mientras que las que extraen deben ser colocadas en la parte superior.



Las enredaderas

Poca gente toma en cuenta este problema por ser muchas veces considerado como algo meramente estético, el cablerío.
Lo cierto es que toda persona debe preocuparse por ordenar los cables que se encuentran adentro de su gabinete.
La fuente es por lo general la mayor causante de este problema, ya que trae varios cables y conectores, más de los que realmente necesitamos.
Es importante agrupar aquellos que no usemos colocarles una banda elástica y hacerlos a un lado del gabinete.
En cuanto a cables de disco duro, del panel frontal del gabinete, y cualquier otro cable que uno tenga, lo ideal es que estén lo más cercano a los laterales, piso o techo del gabinete. Lo importante es mantener un espacio libre, sin obstáculos, por el cual el aire pueda circular sin problemas.



Disco duro

Los discos duros también necesitan refrigeración
Ciertos modelos de ellos se acercan peligrosamente a la temperatura máxima recomendada por los fabricantes si no se los refrigera, situación que es ignorada por sus dueños.
Es recomendable situarlos en la parte inferior del gabinete, lugar donde el aire es más fresco.
Ciertos gabinetes tienen un lugar predispuesto para colocar una turbina en su parte inferior frontal, donde se la puede usar tanto para introducir aire fresco al gabinete, como para refrigerar al disco duro. En caso de que esto no sea así, es recomendable que uno mismo instale una turbina.

La suma es positiva

Todas estas recomendaciones y cosas a tener en cuenta parecen insignificantes, pero todas ellas sumadas provocan importantes caídas de temperatura.
Si tomamos en cuenta que cada una de ellas provoca una caída en la temperatura de 1ºC o 2ºC, estaremos bajando la temperatura inicial en unos 5ºC o más, algo para nada despreciable.
Por otro lado, son todas cosas que deben hacerse una sola vez, a excepción de la limpieza del polvo, por lo tanto es algo que vale la pena hacer.



MÉNAGE À TROIS

UNIVERSOS VIRTUALES - MULTIPLAYER

GUILD WARS NIGHTFALL

¿QUIÉN DIJO QUE LAS TERCERAS PARTES NO SON BUENAS?

POR Gonzalo Lemme

Antes de comenzar con este título, debo hacer hincapié en que tanto Prophecies y Factions fueron títulos con eventos gemelos, es decir ocurrieron simultáneamente y es por eso que ambos no tuvieron, para decirlo de cierta forma, un final apropiado. Este pequeño error para los que no son de jugar mucho PvP es grave, aunque para la finalidad del juego es un pormenor. Esta vez no fue así. Un error un tanto mayor fue la dificultad del juego, la cual siempre fue criticable tanto en la primera campaña el juego (donde es demasiado fácil) como en la segunda (donde claramente optaron por el otro extremo).

Nightfall presenta como su antecesor el método Stand Alone, es decir, que no necesitas de una campaña anterior para jugarlo aunque es recomendable (como dije en la nota de Factions) que un jugador juegue con una misma cuenta todas sus campañas debido a que las habilidades que capture durante las campañas se destraban para sus personajes PvP de las 3 campañas.

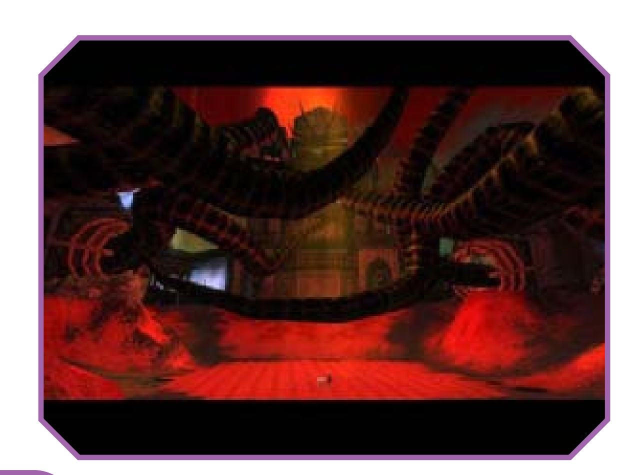
Con un lema siempre característico, este semestre se optó por "You Never Fight Alone" algo así como Nunca pelearás solo y con los aspectos antes mencionados empezó a trabajar la gente de NC Soft, la historia del Guild Wars Nightfall (GWN de ahora en más) se dedica a



atar cabos sueltos de sus versiones anteriores y con un nuevo eje torna a esta historia a lo que posiblemente será la cuarta entrega, igual para eso faltarían cinco meses más (recordemos que NCSoft anunció una major update cada 6 meses).

ASPECTOS MEJORADOS

Ya mencioné que en títulos anteriores había una desproporción notable en cuanto la dificultad de la jugabilidad entre ambos títulos, al igual que dentro del mismo título. Es decir que el salto de Prophecies a Factions era complicado y mismo las misiones en ese título variaban de difíciles a extremadamente difíciles. Por suerte en Nightfall las misiones comienzan a ser muy fáciles y se van dificultando a medida que avanzás en el juego, una excelente propuesta para que el jugador vaya aprendiendo (si es nuevo) o se vaya acostumbrando a las nuevas Skills de forma progresiva



En cuanto a las clases hubo una mejora en la elección. Paragons (guerrero que porta lanzas con habilidades para buffear a sus compañeros) y Dervish (guerrero que usa guadañas y armas largas con la habilidad de dar distintos tipos de daño simultáneos). Comparándolos a estos con las dos nuevas clases agregadas en Factions, podría decirse que eran cantadas dado a que los Asesinos y Ritualistas desbalancearon todo el sistema de juego. Sin embargo, habrá que esperar que los grandes clanes encuentren qué habilidades son demasiado poderosas para así poder nerfearleas (este termino se utiliza cuando hay un reajuste en las habilidades debido a que están claramente desproporcionadas a la finalidad del personaje).

Habiendo tan pocas skills (780) se incrementó este tope a la suma módica de 1130, es decir, 350 nuevas habilidades repartidas en 25 para las 8 clases anteriores (Elementalista, Hipnotizador, Guardabosque, Guerrero, Monje, Necromancer, Asesino y Ritualista) y 75 para las nuevas clases, Dervish y Paragon.



¿NUNCA PELEARÁS SÓLO?

El nuevo sistema de héroes que presenta Guild Wars es la excusa perfecta para que todos los jugadores puedan terminar casi todas las misiones sin la necesidad de compañeros humanos, detalle excelente para la finalidad del juego (Torneo Mundial de Clanes). Antes las campañas eran demasiado largas debido a las fluctuaciones de dificultad ya mencionadas. Varios clanes perdían tiempo en poder finalizarlas y capturar las habilidades de élite. Estos Héroes son básicamente esbirros a los que se le puede setear la barra de habilidades, armaduras, armas y hasta comandar en batalla, a diferencia de los esbirros ordinarios que tenían una barra de habilidades predeterminada al igual que sus armaduras y armas.

Además de las batallas de clanes, las de arenas de equipos, el ascenso del héroe (todas están explicadas en los números 7 y 14 en las notas de Guild Wars Prophecies y Factions) se agregan las batallas de héroes donde el jugador deberá jugar con sus héroes contra otra jugador. Interesante propuesta para probar distintos builds (conjunto de habilidades, armas y armaduras, en todo un equipo) de a uno.

Muchos creerán que un agregado de mapas, una historia mejorada, nuevos sistemas de batalla y varios centenares de habilidades no justifican semejante gasto de dinero en tan poco tiempo respecto a la versión anterior. Pero la dinámica del juego hace que al poseer una o dos campañas, habiendo tres en el mercado, sea imposible para varios jugadores llegar a un buen Guild. Sin embargo, es posible debido a que al ser un juego que depende de sus contrapartes para una gran experiencia de juego, sus campañas son stand-alone y todas son actualizadas con mejoras constantemente.

ÚLTIMOS DETALLES

Como no todo es color de rosa, la gente de NCSoft no tuvo tiempo para terminar uno de los héroes y largará entonces una mini-campaña gratuita en torno a este héroe como resarcimiento. Otro detalle importante es que Guild Wars Nightfall registró 800.000 jugadores en sus servidores el primer día y 1.400.000 el segundo, por lo que los jugadores con Internet de velocidad inferior a 256 kb se vieron perjudicados por lag-spike (término que se le da cuando de un instante a otro, la pantalla se congela por unos segundos). Un último detalle negativo data que varios jugadores tuvieron bugs en las misiones de Factions debido a los cambios globales que se hicieron Pre-Nightfall y Post-Nightfall.

Como todo update de Guild Wars, los mapas tienen una orientación hacia un continente. Prophecies presentaba un estilo Occidental algo así como europeo. Factions, en cambio, un estilo oriental muy parecido a Asia. Nightfall hizo un cambio muy radical: un estilo africano muy antiguo. Sin embargo, otra vez la ambientación sonora (tanto musical como ambiental) quedó de la mano del maestro Jeremy Soule, responsable de otras obras como GWs Factions, GWs Prophecies, Morrowind, y Oblivion entre otros. Los gráficos, como en las versiones anteriores son simplemente impecables, y las cinemáticas que siempre dejaron mucho que desear fueron mejoradas a punto tal que la boca de los hablantes sincroniza con lo que dicen, algo similar a lo aplicado en Final Fantasy X de PlayStation 2. Como todo título de esta empresa se deja disfrutar todo el tiempo.



POLEMICA EN EL BAR

ENTREVISTAS - DEBATES - CHARLAS - PRESENTACIONES

ALEX WEEKES

POR Staff Gaming Factor

GUILD WARS, PRESENTE Y FUTURO

Hace unos dias mantuvimos una pequeña charla telefónica con el miembro de NCSoft, Alex Weekes Comunity Manager de Guild Wars. En ella nos sacamos algunas dudas sobre la actualidad de Guild Wars y tratamos (sin mucho exito) sacarle info sobre el proximo capitulo de la saga.

GF: ¿Cuál es la actitud de NCSoft frente a la compra de ideas de parte de los jugadores?

AW: En general no compramos ideas. Los desarrolladores suelen leer los foros y leer las ideas que los los usuarios dejan alli, de ahí se ve si se implementan o no.

GF: ¿Y que hay de contratar a jugadores como desarrolladores?

AW: Actualmente hay varios desarrolladores que fueron jugadores de Guild Wars anteriormente y fueron agregados al equipo o prestan ayuda gracias a las ideas que tenian.

GF: Siendo que recientemente se anunció un arreglo con Edusoft para publicar juegos como Lineage 2 o City of Heroes en Argentina ¿Veremos Guild Wars aqui en el futuro próximo?

AW: Honestamente, no se, yo trabajo en Community.

GF: Sobre Heroes Ascent. La semana de doble fama fue un rotundo éxito, eso lo sabemos. Pero a los jugadores les desagradó los juegos de seis contra seis. ¿Por qué NCSoft decidió agregarlos de forma permanente?

AW: La implementacion de los heroes. Básicamente ArenaNet, reconocieron la tendencia de los jugadores de juntarse con uno o dos amigos y jugar con cuatro o cinco henchmans (NPC). Cuando los héroes fueron agregados, se agrego a los npcs, un cierto control, y le da a estos la habilidad de parecer buenos jugadores. Esto permite a los usuarios que jugaban con henchmen tener una experiencia de juego más gratificante.





GF: Siendo que la popularidad de Heroes Ascent está decayendo. ¿Cuales son sus planes para mejorarlo?

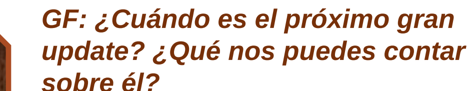
AW: ArenaNet siempre esta buscando cosas para mejorarlo (Heroes Ascent) es un poco temprano para hablar de esto sin embargo si en el futuro se encuentra ese algo que necesita para traerle mas diversión al usuario y mejorar este aspecto del juego se verá de implementar. Pero en el momento no estoy al tanto de ningún plan para trabajar en eso.

GF: Los cambios en los builds se realizan para llevar balance al juego, pero también hay comentarios sobre que se hacen para alentar a los jugadores a crear nuevos builds. ¿Cuan cierto es esto?

AW: Siempre hay un poco de eso cuando se decide buscar un balance, hablando en general el Balance del PvP, ArenaNet, se quiere asegurar de que un build no este con mucha ventaja, que desbalancee el ambiente, donde todos terminen jugando con lo mismo. Asi que en este sentido si, el balance busca alentar a la gente a buscar otros builds. Más siendo que con más builds siendo agregados, más variedad entre los jugadores, más divertido se vuelve el juego, con más estrategia involucrada, como tener que encontrar la contra a cierto build. Pero en general siempre se trata balancear para evitar que un equipo domine y nos permite también mejorar habilidades que nadie usa al punto en que puedan ser útiles.

GF: ¿La gran dificultad de Factions afectó de alguna forma al estilo de juego de Nightfall?

AW: No, realmente no lo creo. Esencialmente, cada juego esta diseñado, como uno, podemos decir que no vimos que muchos jugadores manifestaron que Guild Wars Factions es muy difícil. Nightfall empezó a diseñarse seis meses antes de que se lanzara Factions y es por eso que cuando vimos las respuestas de los jugadores respecto a Factions ya la mecánica básica de Nightfall ya estaba planteada.
Una de las diferencias en dificultad es que como Nightfall esta ubicado en North-Africa y Factions en un país occidental con espacios más reducidos y cerrados.





GF: ¿El Ritualista siendo la clase menos usada en PvP es considerado un fracaso o fue creado unicamente con PVE (Player Versus Enviroment) en mente?

AW: Básicamente todas las profesiones son diseñadas para ser útiles tanto en PVP como PVE, ninguna se diseña pensando en algo, el juego es uno solo y no dos ambientes. Es cierto que el Ritualista ha resultado más popular en PvE que en PvP. Con los cambios de balance el Ritualista se está empezando a ver en PvP y con futuros cambios estoy seguro que empezaremos a ver al Ritualista más frecuentemente en este modo de juego.

GF: ¿Cuándo es el próximo gran update? ¿Qué nos puedes contar sobre él?

AW: Habrá un update para navidad, que es el evento Wintersday, que va a ser muy parecido al del año pasado… Aunque no puedo entregar muchos detalles, el equipo de desarrollo esta trabajando en eso. Solo puedo decir que se presta mucha atención a los pedidos de los jugadores

GF: El capítulo cuatro, ¿Nos dará el cierre al final del capitulo tres?

AW: Realmente, me prohibieron hablar sobre el capitulo capitulo cuatro, asi que no te puedo decir nada de eso.

GF: Está bien, sabemos que no nos podes contar nada del capitulo cuatro pero sabemos de un comentario de Mrs Gaile Gray en los foros diciendo algo sobre que este capitulo se desarrollaria en Antartica. ¿Podes confirmarnos esto?

AW: Hehe, nop. Ella dijo que podria ser en Antártica, pero devuelta, puede que no sea.

GF: ¿Cuándo saldrá el proximo Capítulo?

AW: Todavía no hemos anunciado una fecha

GF: Bueno, pero siendo que hay aproximadamente seis meses entre la salida de cada capítulo, ¿Podemos esperar el juego para masomenos fines de abril?

AW: Ese es el plan, pero no hay fecha hasta que es anunciado formalmente.

GF: Muchas gracias por tu tiempo.

AW: Cuando quieran.





DESPEDIMOS EL AÑO

POR Horacio Silvestri

UNA JODA SIN CARETAS Y CON PIZZAS DE VERDAD

Cuando se acercan las fiestas en diversos grupos de trabajo o de compañeros de algún tipo de curso siempre se les ocurre una reunión de despedida del año. ¿Para qué? ¿Por costumbre? ¿Por caretear? ¿O porque realmente se siente esa necesidad de vernos las caras fuera del ámbito en que desarrollamos tareas? Esto último fue lo más acorde que se dio el sábado 9 de diciembre desde la tarde.

Fue un encuentro de tipos de distintos ámbitos que se juntaron para verse las caras y muchos de ellos para conocerse en persona aunque todos teníamos un bosquejo de cómo es cada uno viendo lo que escribe o piensa dentro de nuestro foro de discusiones de Gaming Factor. La primera actividad que se hizo fue ir a acribillarse a tiros virtuales en Omega usando Day of Defeat como campo de batalla. Mientras Platero y Beltrami competían mutuamente para ver quien apestaba menos, Il Mafioso se dedicaba a esconderse con su rifle francotirador y matar a todos por la espalda, mientras que Chacón repartía palazos a todo el mundo. Facundo por su lado obstruía puertas de sus aliados. En la última hora mudaron a Quake 3 y llovieron misiles, brazos arrancados y puños con sierras. Puteadas no tan virtuales cruzaban el salón de una punta a la otra, aún entre tipos que hacía dos minutos que se habían visto la cara por primera vez dando la impresión de estar en medio de la barra brava de Defensa y Justicia. Es que somos así, ¿vio?.

Al caer la noche, nuestros estómagos reales eran los que estaban puteando. Ahí nos esperaba La Continental, no así la gente que nos vio entrar. Se agregaron nuevos amigos y algunos tuvieron que marcharse, vaya a saber uno por qué horribles designios del destino tomaron esta determinación (aguafiestas).

¿Quiénes nos encontramos ahí? La mayoría de los que nos encontramos día a día en los foros: TK, Plater, Squall, Ghost (Duncan lo dejó venir), Pepper, Tincho, Velorien, Aparicio y su esposa, Isamu, J@t, Il Mafioso, Bestia, Evan, Baxter y Keldor venidos especialmente desde Alta Gracia (Córdoba), Joker, Raptor, Spike, Fedehb (que se dignó a venir a una reunión), Madfat y su joven entenado JavoX. La cena se desarrolló entre pizzas diversas, birras, empanadas, birras, gaseosas, birras, manicitos, birras y birras. Lo piola de todo esto es que todos absolutamente nos sentimos como si hubiésemos estado con tipos que nos conocíamos de toda la vida, sintiendo realmente esa alegría de vernos en vivo. Gracioso fue el caso de los cordobeses que no podían creer el recibimiento que tuvieron. Otro punto, fue la falta de divismo de los integrantes del staff sin creerse que eran los dueños de la reunión y dando participación por igual a todos los que estábamos esa noche. Quizás ese sea el punto por el cual GF siga perdurando en la red. Un grupo de tipos sencillos sin poses de diva, como vos que lees esto, con sus defectos y virtudes. Con sus opiniones, discutibles o no. Con ganas de integrar a esta revista electrónica a todo el que se acerca con buena leche y con voluntad de aportar ideas y sugerencias. Eso es lo que nos distingue, ser un grupo de amigos diseminados por todo el país (esto es real) tirando parejo del mismo carro sin darnos la arrogancia de decir que se puede opinar o que no dentro de nuestro espacio. Si esto es democracia, pues bien, nosotros la practicamos, sin censuras ni castigos absurdos.

Volviendo al relato original, a eso de la una de la madrugada del domingo 10 salimos de la pizzería y rumbeamos a The Temple. Llegamos y



la pobre mesera que atendía en el lugar nos miraba con cara de haber visto extraterrestres (obvio, si uno se detiene a ver a Keldor o a Plater o a Tincho) o a luchadores de sumo (Madfat o Isamu), salvando estos detalles nos acomodamos en el lugar. Al toque Keldor y JavoX se fueron a jugar pool, los demás juntamos mesas y nos dispusimos a degustar la enésima cerveza de la noche. En ese momento se escuchó entre los sonidos de una música punchi punchera el grito: "Muchachos, a la salud de Miles!!!!!!!" Creo que fue uno de los momentos más emotivos de la noche, el gran MilesTeg, nuestro gurú comiquero (y otras cosas mas) no pudo estar presente teniendo en cuenta que vive en Mendoza, pero siempre está con nosotros. Despacito se fue cerrando la noche. El alcohol consumido empezaba a hacer de las suyas y la reunión iba llegando a su fin. Nos sentimos bien, estuvimos contentos, nos hemos encontrado entre amigos. Cuando salimos y nos despedíamos me pareció ver entre las penumbras de la ciudad a un capitán chamuyero seguido por sus soldados porteños intentando vivir aventuras que vaya uno a saber en donde terminarían...